

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* MODEL
TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATAPELAJARAN
PENGOLAHAN MASAKAN INDONESIA PADA SISWA
KELAS XI JASA BOGA SMK NEGERI 3 KLATEN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Teknik**



Oleh :

Woro Dwi Maryani

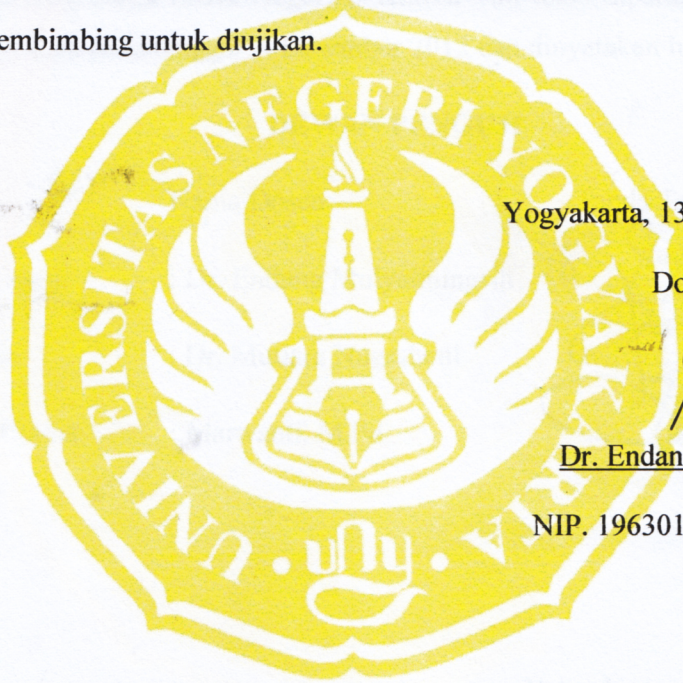
11511247014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2012

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENGOLAHAN MASAKAN INDONESIA PADA SISWA KELAS XI JASA BOGA SMK NEGERI 3 KLATEN” ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 13 November 2012

Dosen Pembimbing

Dr. Endang Mulyatiningsih

NIP. 19630111 198812 2 001

LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Model Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia Pada Siswa Kelas Xi Jasa Boga SMK Negeri 3 Klaten”** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 4 Desember 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Jabatan	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji	: Dr. Endang Mulyatiningsih		17/12/12
Sekretaris	: Dr. Mutiara Nugraheni		17/12/12
Penguji Utama	: Marwanti, M.Pd.		17/12/12

Yogyakarta, 4 Desember 2012

Dekan Fakultas Teknik



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Woro Dwi Maryani

NIM : 11511247014

Jurusan : PTBB/ Pendidikan Teknik Boga dan Busana

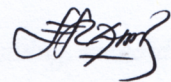
Judul Skripsi :

“PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENGOLAHAN MASAKAN INDONESIA PADA SISWA KELAS XI JASA BOGA SMK NEGERI 3 KLATEN”

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 4 Desember 2012

Yang menyatakan



Woro Dwi Maryani

NIM. 11511247014

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Hidup adalah perjuangan” (penulis)

“Janganlah takut bermimpi, karena mimpi itulah awal dari kesuksesan” (penulis)

“Semangat, motivasi dan doa adalah modal untuk mencapaicit-cita (penulis)

Persembahan

- ❖ *Untuk bapak ibu tercinta yang selalu memberiku kasih sayang, support dan motivasi disetiap langkahku*
- ❖ *Untuk kakak dan adikku tersayang, mbak Farida dan Mukhlis yang selalu memberiku semangat , keponakanku Cantika dan Leony, kalian selalu member itante semangat dan keceriaan*
- ❖ *Teman-teman PJ Boga S1 PKS 2011, terima kasih atas pertemanan selama ini dan motivasi yang diberikan.*
- ❖ *Untuk teman-teman kos Arumdaluh, terimakasih atas kenangan indah selama ini.*
- ❖ *Untuk Almamaterku UNY yang selama ini telah memfasilitasiku.*

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* MODEL
TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
PENGOLAHAN MASAKAN INDONESIA PADA SISWA KELAS XI JASA BOGA SMK
NEGERI 3 KLATEN**

ABSTRAK

**WoroDwiMaryani
11511247014**

Penelitian ini bertujuan: 1) mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran TGT pada mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia, 2) mengetahui hambatan siswa kelas XI jasa boga SMK Negeri 3 Klaten terhadap *Team Game Tournament* (TGT), 3) mengetahui tanggapan siswa kelas XI jasa boga SMK Negeri 3 Klaten terhadap TGT, 4) meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia pada siswa kelas XI jasa boga SMK Negeri 3 Klaten melalui penerapan metode pembelajaran *Cooperative Learning* model *Team Game tournament* (TGT).

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli – September 2012 di SMK Negeri 3 Klaten. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas jasa boga 3 SMK Negeri 3 Klaten berjumlah 33 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini adalah: 1) mengembangkan rencana pembelajaran TGT dengan membuat langkah-langkah pembelajaran mulai dari pembentukan kelompok belajar, penyajian kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan kelompok melalui RPP, 2) dalam pelaksanaan pembelajaran TGT ternyata mengalami hambatan pada siklus I yaitu 78,13 % siswa belum memahami prosedur pembelajaran TGT. Sedangkan pada siklus II tidak ada hambatan yang berarti, 3) berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa kelas XI JB 3 diketahui 100 % siswa menganggap pembelajaran TGT mudah dipahami dan menyenangkan, kegiatan yang paling disukai adalah tahap permainan dengan prosentase 75,75 %, dan tahap penghargaan kelompok 24,25%. Selain itu, siswa lebih mudah memahami materi dengan prosentase 93,93 %, 4) penerapan metode pembelajaran *cooperative learning* model TGT dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia pada siswa XI Jasa Boga di SMK Negeri 3 Klaten. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar pra tindakan menunjukkan prosentase ketuntasan hasil belajar 53,13 % dengan rata-rata 74,3, hasil belajar siklus I 65,63 % dengan nilai rata-rata 81,3. Sedangkan hasil tes siklus II telah mencapai 90,91 % dengan rata-rata 88,9, siswa tuntas dalam pembelajaran Pengolahan Masakan Indonesia.

Kata Kunci : *Cooperative Learning, Team Game Tournament, Hasil Belajar.*

**APPLICATION OF LEARNING METHODS COOPERATIVE LEARNING
TGT MODELS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF
PENGOLAHAN MASAKAN INDONESIA SUBJECTS IN CLASS XI JASA
BOGA STUDENTS OF SMK NEGERI 3 KLATEN**

ABSTRAK

**WoroDwiMaryani
11511247014**

This research aims to: 1) develop a plan of study TGT on Pengolahan Masakan Indonesia subjects, 2) knows the barriers of class XI jasaboga students of SMK Negeri 3 Klaten against the Team Games Tournament (TGT), 3) knows the responses of class XI jasaboga students of SMK 3 Klaten against TGT, 4) improve learning outcomes Pengolahan Masakan Indonesia subjects in class XI jasaboga student of SMK Negeri 3 Klaten with the application of learning methods Cooperative Learning Team Game tournament (TGT) models.

The research was conducted in July-September 2012 in SMK Negeri 3 Klaten. This type of research is a classroom action research. Subjects were XI JasaBoga3 SMK Negeri 3 Klaten numbered 33 students. A Collection of data methods used include observation, interviews, tests, and documentation. The data analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative.

The results of this research were: 1) to develop lesson plans TGT by making learning steps ranging from the formation of team study, discussion, games, tournaments and team recognize the RPP, 2) the implementation of TGT was experiencing barriers to learning in the first cycle, namely 78, 13% of students do not understand the learning procedure TGT. While on the second cycle, which means there are no barriers, 3) based on the results of interviews of the students of class XI JB 3 unknown 100% of students consider learning TGT easy to understand and fun, the most preferred activities is game with a percentage of 75.75%, and team recognize 24.25%. In addition, students more easily understand the lesson with a percentage of 93.93%, 4) application of learning methods cooperative learning TGT models can improve learning outcomes of Pengolahan Masakan Indonesia subjects XI jasaboga students in SMK Negeri 3 Klaten. The results indicate the learning outcomes pre-action shows the percentage of mastery learning outcomes 53.13% with an average of 74.3, the learning cycle I 65.63% with an average value of 81.3. While the results of the test cycle II has reached 90.91% with a 88.9 average, students complete lesson in Pengolahan Masakan Indonesia subjects.

Keywords: Cooperative Learning, Team Game Tournament, Learning Outcomes.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumWr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan hidayah, anugerah serta petunjuk sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Model Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia Pada Siswa Kelas XI Jasa Boga SMK Negeri 3 Klaten” dari awal penelitian hingga laporan ini terselesaikan tepat waktu. Skripsi ini diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Tidak banyak yang bias penulis kerjakan tanpa bantuan moril dan materiil dari berbagai pihak dalam proses menyusun laporan skripsi ini, untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Noor Fitrihana, M. Eng., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Sutriyati Purwanti, M.Si., selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Dr. Endang Mulyatiningsih, selaku dosen pembimbing Skripsi yang telah memberikan pengarahan, motivasi, saran dan kritik selama pelaksanaan skripsi berlangsung.
5. Marwanti, M.Pd. dan Dr. Mutiara Nugraheni, selaku penguji dan sekretaris skripsi yang telah memberikan saran dan bimbingan.

6. Ichda Cahyati, M.P., selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan motivasi.
7. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan doa, semangat dan kasih sayangnya selama ini, kakakku Farida dan Adikku Mukhlis yang selalu memberikan motivasi dalam setiap langkahku dan keponakkanku Cantika dan Leony sebagai penghiburku disaat sedih. Untuk teman-teman seperjuangan PT BOGA S1 PKS '11, terimakasih pertemanan selama ini.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun laporan ini masih banyak sekali kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis memohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih dan semoga laporan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan bersama di bidang pendidikan.

Yogyakarta, November 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	

A. LatarBelakang	1
B. IdentifikasiMasalah.....	7
C. BatasanMasalah	
D. RumusanMasalah.....	8
E. TujuanPenelitian	9
F. ManfaatPenelitian	9
1. Bagi Guru.....	9
2. BagiSiswa	10
3. BagiSekolah	10

BAB II KAJIAN TEORI

A. DeskripsiTeori	11
1. Pembelajaran.....	11
2. PengertianHasilBelajar	22
3. Mata PelajaranPengolahanMasakan Indonesia.....	23
4. <i>Cooperative Learning</i>	27

B. PenelitianTindakan Keas	36
C. Penelitian yang Relevan.....	37
D. KerangkaBerfikir	39
E. Hipotesis	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. JenisdanProsedurPenelitian.....	42
B. LokasidanWaktuPenelitian	49
C. SubyekPenelitian	50
D. MetodePengumpulan Data.....	50
1. Observasi	50
2. Wawancara.....	50
3. Tes.....	50
4. Dokumentasi	51
E. InstrumenPenelitian	52
1. LembarObservasi	52
2. PedomanWawancara.....	53
3. Tes.....	53
F. UjiValiditasdanReliabilitasInstrumen.....	55
1. UjiValiditasInstrumen.....	55
2. UjiReliabilitasInstrumen	56
G. TeknikAnalisis Data	61
H. IndikatorKeberhasilan.....	62

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. DeskripsiLokasiSekolah	63
B. ObservasiAwal.....	64
C. HasilPenelitian	66
1. DeskripsiPerencanaanPraPenelitian.....	66
2. DeskripsiPenelitianPraTindakan.....	67
3. PenelitianTindakanKelasSiklus I.....	70
4. PenelitianTindakanKelasSiklus II.....	81
D. PembahasanHasilPenelitian	91

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	99
B. Saran	100

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	KompetensiKejuruanPengolahanMasakan Indonesia	24
Tabel 2.	Kisi-Kisi InstrumenLembarObservasi.....	52
Tabel 3.	Kisi- Kisi InstrumenPedomanWawancara	53
Tabel 4.	Kisi- Kisi ButirTesObyektifPengolahanMasakan Indonesia	54
Tabel 5.	PedomanInterpretasiSoal.....	59
Tabel 7.	KriteriaDaya Beda Soal.....	60
Tabel 8.	HasilBelajarPengolahanMasakan Indonesia PraTindakan.....	69
Tabel 9.	HasilBelajarPengolahanMasakan Indonesia Siklus I.....	76
Tabel 10.	PeningkatanHasilBelajarPraTindakandanSiklus I.....	77
Tabel 11.	HasilBelajarPengolahanMasakan Indonesia Siklus II.....	87
Tabel 12.	PeningkatanHasilBelajarPraTindakan, Siklus I, danSiklus II.....	87
Tabel 13.	PelaksanaanPembelajaran TGT pratindakan, siklus I, dansiklus II	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. AlurKerangkaBerfikir PTK Model TGT.....	40
Gambar 2. Desain PTK Model Kemmisdan Taggart	42
Gambar 3 Diagram PeningkatanHasilBelajarSiswa PraTindakandanSiklus I	78
Gambar 4. Diagram PeningkatanHasilBelajarSiswaPraTindakan , Siklus I danSiklus II	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian

Lampiran 2. Perangkat Pembelajaran

Lampiran 3. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Lampiran 4. Hasil Penelitian

Lampiran 5. Dokumentasi

Lampiran 6. Ijin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya sadar manusia untuk meningkatkan kemampuan mereka menjadi manusia yang bernilai dan berkualitas. Manusia berkualitas yaitu manusia yang mempunyai kemampuan intelektual, kemampuan spiritual, berkarakter, dan terampil yang berguna untuk dirinya sendiri, masyarakat, Bangsa, dan Negara. Bangsa yang maju dan berkembang adalah bangsa yang mempunyai generasi penerus yang berkualitas pula. Dalam hal ini pendidikan adalah peran utama dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, semakin tinggi kualitas pendidikan, berarti semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia yang kelak akan menjadi putra bangsa membanggakan Bangsa dan Negara.

Pendidikan merupakan investasi utama negara. Dalam hal ini pendidikan sangat berkontribusi langsung terhadap perekonomian negara. Investasi ini mempunyai pengaruh terhadap peningkatan ketrampilan dan kemampuan produksi individu. Dengan adanya sumber daya manusia yang mempunyai pendidikan memadai, negara akan mengalami pertumbuhan yang pesat. Dalam hal ini pemerintah berusaha menjalankan pembangunan di sektor pendidikan tersebut dengan meningkatkan anggaran pendidikan pada tahun 2013 yang akan digunakan dalam bentuk Bantuan Operasional Sekolah (BOS). Akan tetapi pemerintah dalam menjalankan pembangunan

di sektor pendidikan ini, mempunyai masalah dan tantangan yang harus dihadapi seperti negara berkembang lainnya. Salah satu fokus masalah tersebut adalah kualitas guru. Guru sangat berperan dalam dunia pendidikan. Akan tetapi bila dibandingkan dengan negara tetangga di Singapura dan Malaysia, guru Indonesia masih rendah (<http://www.blog.alamfay.com>: diakses 12 Desember 2012).

Pemerintah sejauh ini telah melakukan beberapa upaya dalam meningkatkan kompetensi guru yaitu program sertifikasi guru dan Uji Kompetensi Guru (UKG). Namun, program sertifikasi tersebut hanya meningkatkan kesejahteraan guru tanpa diimbangi dengan peningkatan kompetensi guru. Hal ini amat disayangkan karena guru belum mempunyai kompetensi yang diharapkan. Terbukti berdasarkan hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) yang diadakan oleh Kemendikbud menunjukkan nilai rata-rata nasional hasil perhitungan per 1 Juli 2012 adalah 47,84 ([thp_407_Hasil_Uji_Kompetensi_Guru_Masih_di_Bawah_Standar_blogdetik](#): Diakses 5 Desember 2012). Hasil Uji Kompetensi Guru tersebut menunjukkan bahwa kompetensi guru masih di bawah standar yang ditentukan, sehingga hal ini sangat berpengaruh pula bagi kualitas pendidikan di Indonesia.

Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktor adalah kegiatan proses pembelajaran. Proses pembelajaran sangat berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Dalam hal ini, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dengan

menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan kondusif. Selain itu juga didukung dengan komponen pendidikan yang optimal meliputi: pendidik, peserta didik, lingkungan pendidikan, media pendidikan, metode pendidikan dan isi pendidikan yang harus mengacu pada tujuan pendidikan.

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 213) menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran sangat berperan penting terhadap proses belajar mengajar peserta didik. Dengan adanya metode ini bertujuan agar pemahaman peserta didik dapat terbangun dengan baik dan outputnya adalah hasil belajar yang memuaskan. Tentunya penggunaan metode ini haruslah tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pada kenyataannya, proses pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah masih jauh dari ideal. Mayoritas pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih menekankan pada penghafalan materi bukan pada pemahaman. Peserta didik cenderung hafal materi pelajaran saat akan diadakan ulangan saja dan lupa setelah ulangan. Selain itu peran guru dalam pembelajaran lebih dominan pendekatan konvensional (*teacher centered*) dimana guru menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya duduk, menulis, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru. Proses pembelajaran yang

berpusat pada guru ini menimbulkan siswa menjadi kurang aktif dan tidak kreatif karena tidak adanya peluang untuk bertanya. Di sisi lain terbatasnya materi yang dijelaskan guru menyebabkan kurangnya informasi dan pengetahuan materi peserta didik, pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Usaha dalam meningkatkan hasil belajar juga tidak terlepas dari upaya mengembangkan pemahaman peserta didik. Dengan tingkat pemahaman yang baik akan berdampak positif terhadap hasil belajar sehingga peserta didik dapat mencapai nilai yang memuaskan. Upaya-upaya tersebut tidak lepas dengan bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung. Dalam hal ini, diperlukan guru yang mampu mengelola kelas dengan baik agar tercipta suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru perlu merencanakan dan membangun suasana kelas tersebut dengan menggunakan suatu metode pembelajaran agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, sehingga akan tercipta hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik. Diantara model yang dapat dijadikan sebagai alternatif adalah metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 3 Klaten sebagai salah satu sekolah menengah kejuruan yang merupakan rintisan sekolah berstandar Internasional (RSBI), memiliki prestasi akademik maupun non akademik yang unggul dan merupakan salah satu SMK favorit yang berada di Klaten. Ternyata, meskipun kualitas sekolah sudah unggul, masih ditemukan adanya permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar

siswa. Dari nilai ulangan siswa yang hampir setiap kali diadakan pada mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia, masih ada siswa yang memperoleh nilai di bawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yaitu 76,7. Hal ini disebabkan karena siswa belum memahami betul materi yang diujikan. Hasil belajar ini perlu ditingkatkan agar prestasi belajar siswa dalam pembelajaran pengolahan masakan Indonesia menjadi baik.

Mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran jasa boga di SMK N 3 Klaten yang terdiri atas beberapa kompetensi dasar yang harus dicapai. Hal ini bertujuan untuk membekali siswa dengan ketrampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dalam mengolah masakan Indonesia. Di sisi lain siswa disiapkan untuk menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang terampil dan memiliki etos kerja yang tinggi serta mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan kerja. Oleh karena itu perlu disusun pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai harapan tersebut. Pembelajaran pengolahan masakan Indonesia dilaksanakan satu kali pertemuan dalam sepekan. Dalam setiap pertemuan, pembelajaran dilakukan selama 6 x 45 menit. Durasi waktu tersebut dirasa cukup dan tepat untuk memenuhi kompetensi yang diharapkan.

Akan tetapi pada kenyataannya, pembelajaran kurang efektif terutama pada saat pembelajaran teori. Padahal teori tersebut berperan penting dalam pemahaman konsep dan gambaran siswa ketika praktikum nantinya. Hal ini terbukti ketika observasi awal pada tanggal 7 Februari 2012 di

SMK N 3 Klaten. Berdasarkan hasil observasi tersebut menunjukkan pembelajaran monoton, tidak adanya hubungan timbal balik antara guru dengan siswa, sehingga pembelajaran hanya terpusat pada guru. Siswa kurang aktif, terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung siswa ramai dan bicara sendiri, selain itu terdapat siswa yang hanya diam. Hal ini perlu jadi pertanyaan, apakah diam itu menandakan telah memahami materi yang disampaikan atau bahkan tidak mengerti sama sekali. Hal ini merupakan tugas besar guru untuk meningkatkan pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif. Selain itu, peneliti berharap dapat sedikit membantu dalam memecahkan masalah tersebut dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas.

Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah model *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya dan mempunyai konsep pengelompokkan, permainan, dan perlombaan. Dalam model pembelajaran ini, siswa belajar sambil bermain yaitu memberikan peluang siswa belajar secara santai dengan menumbuhkan rasa tanggung jawab, *team work* yang baik, persaingan yang sportif dan keterlibatan belajar. Pembelajaran TGT dilakukan dengan cara setelah siswa belajar kelompok diadakan *tournament* akademik, siswa akan berkompetisi sebagai wakil dari kelompoknya dengan anggota dari kelompok lain.

Dari pernyataan sebelumnya menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran di kelas, tetapi hal ini sangat disayangkan sekali ketika pada kenyataannya tidak banyak guru yang menerapkan metode ini. Hal ini perlu dipertanyakan, apakah karena kurangnya kreatifitas guru? atau karena guru kurang mengeksplor kemampuannya. Di sisi lain masih banyak guru yang belum mencapai kompetensi yang diharapkan, meski setiap tahun kesejahteraan guru terus ditingkatkan dengan adanya program sertifikasi guru. Tidak sedikit guru cenderung beranggapan sertifikasi guru sebagai batu loncatan untuk meningkatkan kebutuhan finansial semata dan tidak menekankan pada kompetensi guru yang sebenarnya, bagaimana guru dapat mengajar, mendidik siswanya dengan baik, dan menciptakan pembelajaran yang efektif dalam pemahaman siswa, sehingga outputnya adalah hasil belajar yang memuaskan.

Program sertifikasi ini bertujuan agar guru memiliki kompetensi paedagogik dan profesional yang mumpuni. Guru diwajibkan untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna mengukur sejauhmana guru memiliki kompetensi paedagogik dan profesional. Berdasarkan pendapat dari beberapa guru, menunjukkan bahwa mereka mengalami beberapa hambatan dalam proses perencanaan pelaksanaan pembelajaran. Terkadang perencanaan yang telah dirancang tidak sesuai dengan kenyataan. Hal ini tidak terlepas juga dari motivasi guru untuk berusaha bagaimana mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti memfokuskan penelitiannya dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Model Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia Pada Siswa Kelas XI Jasa Boga SMK Negeri 3 Klaten”.

B. Identifikasi masalah

1. Guru cenderung menggunakan metode konvensional dengan ceramah sehingga menimbulkan siswa kurang aktif dan tidak kreatif.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa masih di bawah standart KKM (Kriteria Ketuntasan Belajar).
4. Kurangnya kreatifitas guru dalam mengeksplor kemampuannya.
5. Hambatan yang dialami guru ketika melakukan penelitian tindakan kelas.
6. Perencanaan pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan kenyataan.
7. Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) belum banyak digunakan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, model TGT sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran dikelas karena dapat berpengaruh pada motivasi siswa dan hasil belajar siswa. TGT dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, *team work* yang baik, persaingan yang sportif dan keterlibatan belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Model Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia Pada Siswa Kelas XI Jasa Boga SMK Negeri 3 Klaten.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran TGT pada mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia?
2. Apakah ada hambatan siswa dalam pelaksanaan *Team Game Tournament* (TGT)?
3. Bagaimana tanggapan siswa kelas XI jasa boga SMK Negeri 3 Klaten terhadap *Team Game Tournament* (TGT)?
4. Apakah penerapan metode pembelajaran *Cooperative Learning model Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil

belajar mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia pada siswa kelas XI jasa boga SMK Negeri 3 Klaten?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran TGT pada mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia.
2. Mengetahui hambatan siswa kelas XI jasa boga SMK Negeri 3 Klaten terhadap *Team Game Tournament* (TGT).
3. Mengetahui tanggapan siswa kelas XI jasa boga SMK Negeri 3 Klaten terhadap *Team Game Tournament* (TGT).
4. Meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia pada siswa kelas XI jasa boga SMK Negeri 3 Klaten melalui penerapan metode pembelajaran *Cooperative Learning* model *Team Game tournament* (TGT).

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Guru
 - a. Memberikan motivasi untuk mengembangkan lebih lanjut metode pembelajaran kooperatif melalui penerapan TGT di kelas.

- b. Memberikan informasi mengenai penerapan TGT dalam membantu meningkatkan profesionalisme guru.
- c. Memudahkan guru dalam memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan konsep belajar secara santai dengan menumbuhkan rasa bertanggung jawab, membangun kerja tim yang baik dan persaingan yang sehat.
- b. Melatih siswa untuk belajar secara aktif melalui diskusi kelompok.
- c. Melatih keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat berdasarkan kemampuannya.
- d. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa
- e. Dengan pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa bekerja sama dan menumbuhkan semangat gotong royong.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan informasi bagi sekolah mengenai perkembangan peserta didiknya dalam pembelajaran pengolahan masakan Indonesia.
- b. Sebagai salah satu acuan untuk memberikan informasi yang dijadikan sebagai alternatif untuk memberikan variasi pengajaran pada setiap mata pelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran

Berdasarkan kamus belajar Bahasa Indonesia (2005: 17) pembelajaran adalah proses atau cara untuk mendalami sesuatu dengan sungguh-sungguh. Diartikan proses karena pembelajaran merupakan suatu perbuatan yang berkesinambungan antara sebelum dan sesudah tindakan.

Hilgard dan Bower dalam Jogyanto HM (2006: 12) mengemukakan pembelajaran sebagai suatu proses yang mana satu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi dari suatu situasi yang dihadapi. Karakteristik-karakteristik dari perubahan aktivitas tersebut tidak dapat dijelaskan berdasarkan kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan, atau perubahan-perubahan sementara dari organisme. Sedangkan Oemar Hamalik (2007: 57) mengatakan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Unsur-unsur tersebut sangat berhubungan, antara satu dengan yang lain saling berkaitan. Hal tersebut mempengaruhi tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran.

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan pengertian pembelajaran adalah suatu proses pendidikan dimana keberhasilannya ditunjang oleh guru, siswa, serta perlengkapan yang saling melengkapi untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

b. Komponen- komponen pembelajaran

Pembelajaran merupakan elemen yang sangat penting dalam mewujudkan proses pendidikan dan lulusan yang berkualitas. Pembelajaran dapat menyebabkan mutu pendidikan yang rendah apabila pembelajaran tidak dikelola secara baik. Dalam hal ini peran guru sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran yang baik dengan mengemasnya secara menarik mungkin.

Kualitas peserta didik sangat dipengaruhi oleh seberapa jauh guru tersebut mampu mengelola komponen pendidikan melalui proses pembelajaran. Kelengkapan sarana prasana pendidikan harus diimbangi dengan kualitas pembelajaran yang baik pula, karena meski sarana prasarana yang dimiliki telah memadai tetapi bila guru tidak mampu mengolah sarana tersebut melalui proses pembelajaran maka kualitas pendidikan tidak maksimal.

Dalam usaha mendidik, mengajar dan membimbing peserta didik tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya. Komponen tersebut merupakan suatu kesatuan sistem dalam pendidikan yang harus dipahami oleh seorang guru.

Adapun komponen pembelajaran yaitu:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang hendak dicapai setelah selesai diselenggarakan suatu proses pembelajaran (Oemar Hamalik, 2007: 6). Dengan demikian tujuan pembelajaran merupakan faktor yang sangat menentukan jalannya pendidikan sehingga perlu dirumuskan sebaik-baiknya sebelum kegiatan dilaksanakan. Yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, materi pembelajaran, dan guru.

2) Guru

Supriyadi (2011: 11) berpendapat bahwa guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal. Tugas utama tersebut akan efektif bila guru memiliki profesionalitas tertentu yang tercermin dari kompetensi, kemahiran, kecakapan, atau ketrampilan yang memenuhi standart mutu atau norma etik tertentu.

Berdasarkan Kamus Webster dalam Supriyadi (2011: 11), kata *teacher* bermakna sebagai *The person who teach, especially in school* atau seseorang yang mengajar, khususnya di sekolah. Sedangkan dalam UU No. 20 Tahun 2003, kata guru dimasukkan

ke dalam genus pendidik. Dalam hal ini guru dan pendidik merupakan dua hal yang berbeda. Kata pendidik dalam Bahasa Indonesia merupakan padanan kata dari kata *educator* (Bahasa Inggris). Sedangkan kata guru (Bahasa Indonesia) merupakan padanan dari kata *teacher* yang berarti mengajar.

Dalam peraturan pemerintah (PP) No. 74 Tahun 2008 tentang guru, sebutan guru mencakup: a) Guru itu sendiri, baik guru kelas, guru bidang studi, maupun guru bimbingan dan konseling atau guru bimbingan karir; b) Guru dengan tugas tambahan sebagai kepala sekolah; c) Guru dalam jabatan pengawas (Supriyadi, 2011: 12).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil pengertian bahwa guru adalah figur yang bertugas mengajar, mendidik dan membimbing peserta didik di sekolah yang berfungsi sebagai inspirator, fasilitator dan motivator dalam mengapai cita-cita dan masa depan peserta didik.

Untuk menjadi seorang guru yang profesional diharapkan mampu melaksanakan fungsi utamanya sebagai seorang pengajar sekaligus pendidik secara efektif dan efisien dalam mewujudkan peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, bertanggung jawab serta menjadi pribadi yang dapat membanggakan orang tua, agama, bangsa dan Negara (Supriyadi, 2011: 12).

Peran guru sangatlah penting bagi perubahan masa depan bangsa. Guru diharapkan dapat menciptakan generasi penerus untuk mengubah nasib bangsa Indonesia menjadi bangsa yang

disegani oleh bangsa lain di dunia karena prestasi besarnya. Oleh karena itu, guru harus memiliki kriteria kompetensi yang mumpuni meliputi paedagogik, profesional, kepribadian dan sosial serta mempunyai kriteria guru yang ideal.

Menurut Herawati Susilo dalam Jamal Ma'mur Asmani (2011: 20-21), ada enam kriteria guru masa depan (ideal), yaitu belajar sepanjang hayat, *literate sains* dan teknologi, menguasai bahasa Inggris dengan baik, terampil melaksanakan penelitian tindakan kelas, rajin menghasilkan karya ilmiah, dan mampu mendidik peserta didik berdasarkan filosofi konstruktivisme dengan pendekatan kontekstual.

Guru adalah sosok yang sangat berjasa bagi kecerdasan kehidupan bangsa. Guru berperan penting dalam mendidik dan mengajar peserta didik agar menjadi manusia yang cerdas, terampil, dan berakhlak mulia. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menjadi manusia yang kreatif, inovatif dan inspiratif, sehingga dapat disebut guru yang ideal. Guru ideal adalah guru yang senantiasa bertanggung jawab terhadap profesinya. Tanggung jawab tersebut tidak hanya didasari oleh kebutuhan finansial semata, tapi tanggung jawab yang besar bagi kemajuan bangsa Indonesia. Guru yang ideal mampu berinteraksi dengan peserta didik dalam membentuk kepribadian, memberikan pengetahuan, memberikan motivasi, membangkitkan semangat, dan menggerakkan kekuatan mereka untuk mencapai cita-citanya.

3) Siswa

Siswa adalah salah satu komponen dalam pengajaran, disamping faktor guru, tujuan, dan metode pengajaran (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2007: 99). Siswa dan guru adalah komponen yang saling berkaitan dalam pengajaran, karena keduanya saling berinteraksi satu sama lain. Guru yang efektif perlu memahami pertumbuhan dan perkembangan siswa. Setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda. Sedangkan ditinjau dari segi psikologis, siswa juga mempunyai karakteristik yang tidak sama. Mereka mempunyai kemampuan akademik dan kepribadian masing-masing. Oleh karena itu, guru harus mampu memahami anak didiknya tersebut.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2007: 93) konsep-konsep dasar yang berkenaan dengan perkembangan siswa meliputi: pertumbuhan, kedewasaan, perkembangan, dan perkembangan yang normal. Pertumbuhan adalah penambahan secara kuantitatif yang ditandai dengan perubahan-perubahan biologis. Dalam hal ini dapat berupa pertumbuhan tinggi badan, berat badan, dan lain-lain. Sedangkan kematangan adalah keadaan yang harus dicapai dalam proses perkembangan sebelum dapat melakukan sebagai mestinya pada bermacam-macam tingkat pertumbuhan mental, fisik, sosial dan emosional. Pada konsep dasar kedewasaan adalah kemajuan pertumbuhan yang normal ke arah kematangan. Perkembangan menggambarkan perubahan kualitas dan abilitas dalam diri seseorang, yakni adanya perubahan dalam struktur, kapasitas, fungsi dan efisiensi. Sedangkan perkembangan normal dapat ditinjau dari dua segi yaitu dari segi pola perkembangan individu siswa dan segi usia kronologis.

Berdasarkan konsep dasar yang telah dijelaskan diatas menunjukkan bahwa siswa mempunyai pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda. Guru harus memahami setiap

perkembangan siswa. Banyak aspek pribadi siswa yang perlu dikenal untuk mempermudah proses pembelajaran. Aspek tersebut meliputi latar belakang masyarakat, latar belakang keluarga, tingkat inteligensi, hasil belajar, kesehatan badan, hubungan antar pribadi, kebutuhan-kebutuhan emosional, sifat kepribadian, dan minat belajar siswa (Syaiiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2007: 101-105).

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa siswa adalah suatu komponen pendidikan yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

4) Metode Pembelajaran

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 213) menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut peneliti metode pembelajaran adalah cara atau teknik penyampaian materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan sebuah pembelajaran dibutuhkan metode yang tepat menghantarkan pembelajaran kearah tujuan yang diharapkan, karena baik dan sempurnanya suatu kurikulum pendidikan tidak berarti apa-apa, manakala tidak memiliki metode

atau cara yang tepat dalam mentransformasikan kepada siswa, sehingga dapat menghambat proses pembelajaran yang akan berakibat membuang waktu dan tenaga dengan percuma.

5) Media Pembelajaran

Selain penggunaan metode pembelajaran untuk mengefektifkan pembelajaran di kelas, guru dalam penyampaian materi perlu juga menggunakan suatu media komunikasi. Media komunikasi adalah suatu media atau alat bantu yang digunakan oleh suatu organisasi guna terciptanya efisiensi dan efektivitas kerja dengan hasil yang maksimal. Media komunikasi yang digunakan dalam dunia pendidikan disebut dengan media pendidikan atau media pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Media komunikasi mempunyai beberapa fungsi. Fungsi tersebut meliputi fungsi edukatif, fungsi sosial, fungsi ekonomis, fungsi politis dan seni budaya. Media pembelajaran lebih berfungsi edukatif. Media pembelajaran berfungsi mendidik yaitu memberikan pengaruh-pengaruh pendidikan yang tidak hanya sebagai alat bantu belajar, tapi juga memberikan pengalaman pendidikan bagi siswa. Dengan adanya media, media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik,

mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, menghilangkan sikap pasif pada subyek belajar dan membangkitkan motivasi pada subyek belajar.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga sangat membantu guru dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Media pembelajaran mempunyai nilai dan manfaat yang sangat berarti. Manfaat media pembelajaran antara lain pembelajaran lebih menarik dan interaktif, waktu belajar lebih efektif, kualitas belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat terjadi kapanpun dan dimanapun, sikap peserta didik dapat ditingkatkan, dan peran guru lebih positif dan produktif.

6) Bahan Pembelajaran

Bahan pembelajaran adalah bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang disusun secara sistematis, sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa belajar dengan baik (Abdul Majid, 2007: 173). Bahan pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang berisi pesan dalam bentuk konsep, prinsip, definisi, proses, nilai, kemampuan, dan ketrampilan. Bahan pembelajaran yang akan dikembangkan guru mengacu pada kurikulum yang penyampaiannya disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan siswa.

7) Evaluasi Pembelajaran

Menurut Ralph Tyler dalam Suharsimi Arikunto (2006: 3) evaluasi adalah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagai mana tujuan pendidikan sudah tercapai. Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar baik yang menggunakan instrumen tes maupun non-tes untuk menentukan seberapa jauh siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dalam melakukan evaluasi, harus memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut (Departemen Pendidikan, 2008 : 6) :

- a) Mendidik: memberikan sumbangan positif terhadap peningkatan pencapaian belajar peserta didik. Hasil penilaian harus memberikan umpan balik & motivasi peserta didik untuk giat belajar.
- b) Terbuka/ transparan: prosedur penilaian, kriteria penilaian dan dasar pengambilan keputusan diketahui oleh pihak terkait.
- c) Menyeluruh: meliputi berbagai aspek kompetensi yang akan dinilai kognitif, afektif, psikomotor yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak.
- d) Memandang evaluasi dan kegiatan pembelajaran secara terpadu.

- e) Obyektif: Tidak berpengaruh oleh pertimbangan subyektif penilai.
- f) Sistematis : Secara berencana dan bertahap.
- g) Adil: Tidak ada peserta didik yang diuntungkan atau dirugikan.
- h) Berkesinambungan: secara terus menerus sepanjang berlangsungnya pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran berguna untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik agar mengetahui kekuatan dan kelemahan dirinya dalam proses pencapaian kompetensi, membantu kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami peserta didik sehingga dapat dilakukan pengayaan, dan untuk memberikan umpan balik bagi guru dalam memperbaiki metode, kegiatan dan sumber belajar yang digunakan. Adapun fungsi evaluasi adalah sebagai berikut:

- (1) Menggambarkan sejauhmana peserta didik telah menguasai suatu kompetensi.
- (2) Mengevaluasi hasil peserta didik dalam rangka membantu memahami dirinya, membuat langkah berikutnya, baik untuk perencanaan program belajar, pengembangan kepribadian, maupun untuk penjurusan.
- (3) Menemukan kesulitan belajar, kemungkinan prestasi bisa dikembangkan peserta didik, dan sebagai alat diagnosis membantu guru menentukan apakah seseorang perlu mengikuti remedial.
- (4) Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya.
- (5) Mengendalikan bagi guru dan sekolah tentang kemajuan peserta didik (Departemen Pendidikan, 2008 : 8).

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Sudjana (1990: 22) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002: 250), hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Jadi dapat disimpulkan hasil belajar adalah suatu kemampuan atau ketrampilan yang dimiliki siswa sebagai perubahan sikap yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran.

Hasil belajar dinyatakan dalam klasifikasi yang dikembangkan dalam taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom membagi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir. Kognitif dibagi menjadi 6 level yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif berhubungan dengan perasaan, kepribadian dan sikap. Afektif terbagi menjadi 5 jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai. Sedangkan ranah psikomotor berhubungan dengan ketrampilan motorik. Psikomotor terbagi menjadi 5 level kemampuan yaitu imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi (Oemar Hamalik, 2007: 30).

Hasil belajar selalu berhubungan satu sama lain. Dalam proses pembelajaran di sekolah saat ini tipe hasil belajar kognitif lebih

dominan daripada afektif dan psikomotorik. Alat penilaian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar tipe kognitif tiap pertemuan adalah tes obyektif. Menurut Suharsimi Arikunto (2003: 164), tes obyektif adalah tes yang pemeriksaannya dapat dilakukan secara obyektif.

Setelah diperoleh hasil belajar dilakukan penafsiran hasil belajar baik individual maupun kelas. Penafsiran yang bersifat individual penting untuk mengetahui kesiapan peserta didik terhadap pelajaran berikutnya, menafsirkan kelemahan siswa terhadap pemahaman materi dan menafsirkan tentang kemajuan belajar pada satu periode pembelajaran. Sedangkan penafsiran kelas dilakukan untuk mengetahui kelemahan kelas, prestasi kelas, perbandingan antar kelas, dan susunan kelas (Dimiyati & Mudjiono, 2006: 219).

3. Mata Pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia

Pengolahan masakan Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran pada kompetensi keahlian jasa boga di SMK yang merupakan usaha yang menyiapkan tamatan memasuki dunia kerja, sehingga tamatan benar-benar dapat mengisi peluang kerja dan usaha di kehidupan nyata. Pokok isi pembelajaran mata pelajaran ini saling mendukung dengan mata pelajaran kejuruan yang lainnya. Oleh karena itu, pemberian materi harus dapat menjadikan peserta didik paham.

Pembelajaran pengolahan masakan Indonesia bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi pekerja tingkat menengah yang terampil yang dibutuhkan dalam usaha jasa boga baik di restoran maupun di hotel. Pembelajaran pengolahan masakan Indonesia berisikan beberapa kompetensi yang dibutuhkan dalam bidang pekerjaan pada jasa boga seperti menjelaskan prinsip pengolahan masakan Indonesia; mengoperasikan alat pengolahan makanan, mengolah hidangan nasi dan mie; mengolah salad; mengolah sup dan soto; mengolah hidangan sate atau jenis makanan yang dipanggang; mengolah hidangan Indonesia dari unggas, daging, dan seafood (Kurikulum SMK N 3 Klaten, 2009: 76).

Tabel 1. Kompetensi Keahlian Jasa Boga

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
2. Pengolahan masakan Indonesia	2.1 Menjelaskan prinsip pengolahan makanan Indonesia. 2.2 Mengolah salad (gado-gado, urap, rujak) 2.3 Mengolah sup dan soto 2.4 Mengolah hidangan nasi dan mie 2.5 Mengolah hidangan sate atau jenis makanan yang dipanggang 2.6 Mengolah hidangan Indonesia dari unggas, daging, dan seafood. 2.7 Mengoperasikan alat pengolahan makanan

(Sumber: Kurikulum SMK N 3 Klaten, 2009: 76).

Mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia di kelas XI mempelajari satu standart kompetensi “Pengolahan Masakan Indonesia” dengan beberapa kompetensi dasar. Dalam penelitian ini dibatasi satu kompetensi dasar yang akan dibahas yaitu:

2.3. Mengolah sup dan soto

Indikator :

- 2.3.a. Mengidentifikasi jenis sup dan soto.
- 2.3.b. Menyiapkan kaldu dengan rempah-rempah dan bumbu yang tepat.
- 2.3.c. Menyiapkan bahan dengan pedoman resep dan teknik pemotongan yang khusus.
- 2.3.d. Mengidentifikasi sup dan soto sesuai resep standar serta diikuti kombinasi rempah dan bumbu, kaldu dan santan sesuai dengan praktik perusahaan.
- 2.3.e. Menyiapkan bahan dan bumbu yang tepat dengan pedoman resep dan teknik pemotongan yang khusus, membuat sup (a.l. soto ayam, soto kambing) sesuai dengan pesanan pelanggan untuk menjaga gaya tradisional dan mutu.
- 2.3.f. Menyajikan sup dengan ukuran, bentuk dan warna peralatan dipilih dan diperiksa sesuai peraturan perusahaan.

a. Kompetensi Dasar Sup dan Soto

Kompetensi dasar sup dan soto menyiapkan siswa agar memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan kompetensi dalam mengolah sup dan soto. Sup dan soto merupakan masakan yang sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi jenis sup dan soto, menyiapkan bahan dan bumbu sup dan soto, dan

mengolah sekaligus menjual masakan khas Indonesia ini. Selain itu siswa juga diarahkan agar nantinya mereka dapat berwirausaha secara mandiri.

1) Pengertian sup dan soto

Sebelum mengolah sup, tahap pertama yang dilakukan adalah membuat kaldu terlebih dahulu. Kaldu adalah cairan yang dihasilkan dari rebusan daging dan tulang yang dimasak dalam waktu tertentu, diberi bumbu dan sayuran sebagai pengaroma, sehingga zat-zat ekstraktif yang terdapat di dalamnya dapat keluar dan larut dalam cairan tersebut (Sri Hariyati, 2011: 1)

Sup makanan yang cair terbuat dari rebusan daging, ayam, atau sayuran, dengan menambahkan pengaroma bumbu dan isian. Sup dapat dihidangkan sebagai hidangan pembuka, makanan ringan atau sebagai pelengkap makanan pokok.

Sup berfungsi sebagai pembangkit selera makan dan porsi kecil dalam arti boleh merupakan makanan pokok. Pada jamuan makan, berfungsi sebagai penetral rasa tajam dari *cold appetizer* atau untuk memasuki hidangan berikutnya, dalam susunan menu Indonesia sup termasuk dalam empat sehat lima sempurna, dan merupakan kelengkapan gizi serta sebagai pelumas dalam proses makan agar makan tidak tersangkut di kerongkongan.

Sup dibagi menjadi empat jenis yaitu sup jernih, sup kental, sup spesial, dan sup nasional. Sup nasional adalah sup yang berasal dari Negara asalnya kemudian dikenalkan kepada dunia luas sebagai bagian dari *international soup* yang dapat dijumpai dalam daftar menu

di beberapa restoran. Soto merupakan sup khas Indonesia, sehingga dapat disebut sup nasional.

Jenis soto di setiap daerah di Indonesia mempunyai ciri khas tersendiri dengan bahan dan bumbu-bumbu yang beragam. Soto sering disajikan dengan nasi, lontong, maupun ketupat. Penyajian soto setiap daerah memiliki karakteristik tersendiri. Soto terdiri atas soto kuah jernih dengan kuah kental atau bersantan. Adapun jenis soto di Indonesia antara lain soto ayam, soto daging, soto Kudus, soto Betawi, soto Banjar, soto Madura dan lainnya.

4. *Cooperative Learning*

a. Pengertian

Cooperative berarti bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Belajar kooperatif adalah belajar dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Sedangkan menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 227) *cooperative learning* adalah pembelajaran dengan cara membagi peserta didik dalam beberapa kelompok dari berbagai peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda.

Pendekatan pembelajaran kooperatif memanfaatkan pengajaran teman sebaya dan kerjasama kelompok untuk mendorong belajar siswa. Pembelajaran kooperatif tidak sekadar belajar dalam kelompok melainkan terdapat unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yaitu saling ketergantungan positif,

tanggungjawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok (Anita Lie, 2005: 29-31). Selain itu pembelajaran kooperatif ini juga sangat baik digunakan untuk mencapai tujuan belajar, baik sifatnya kognitif, afektif maupun psikomotor.

Menurut Nur Asma (2006: 12) tujuan *cooperative learning* dalam pembelajaran adalah (1) pencapaian hasil belajar siswa dengan maksimal, (2) penerimaan siswa terhadap perbedaan individu yang ada di dalam kelas, (3) prinsip pengembangan ketrampilan sosial siswa dalam interaksinya dengan masyarakat. Model pembelajaran *cooperative learning* menetengahkan pada kehidupan nyata dalam masyarakat. Sesuai dengan pengertian kooperatif menurut Anita Lie dalam Isjoni (2010: 150) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran gotong royong yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk bekerja sama dengan teman satu kelompoknya dalam tugas-tugas terstruktur.

Cooperative learning merupakan metode yang sangat efektif digunakan untuk pembelajaran karena setiap siswa mempunyai kemampuan dan karakter berbeda sehingga mereka saling berbagi dan memberi masukan dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai dan moral. Proses pengembangan kepribadian tersebut juga membantu dalam menumbuhkan semangat belajar dari yang kurang berminat menjadi bergairah dalam belajar.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan pengertian *cooperative learning* adalah pembelajaran yang dilakukan berkelompok yang bersifat heterogen dalam menyelesaikan tugas dari guru secara diskusi bertujuan untuk menumbuhkan sifat kebersamaan, semangat belajar dan saling berbagi pengetahuan, pemahaman dan kemampuan antar sesama peserta didik.

b. Prinsip dasar *cooperative learning*

Menurut Johnson & Johnson menegaskan bahwa *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) memiliki lima elemen dasar yaitu:

- 1) *Positif interdependence*: peserta didik harus mengisi tanggung jawab belajarnya sendiri dan saling membantu dengan anggota lain dalam kelompoknya.
- 2) *Face to Face interactio*: peserta didik memiliki kewajiban untuk menjelaskan apa yang dipelajari kepada peserta didik lain yang menjadi anggota kelompoknya.
- 3) *Individual accountability*: masing-masing peserta didik harus menguasai apa yang menjadi tugas dirinya di dalam kelompok.
- 4) *Social skill* yaitu masing-masing anggota harus mampu berkomunikasi secara efektif, menjaga rasa hormat dengan sesama anggota dan bekerja sama untuk menyelesaikan konflik.
- 5) *Group processing* : kelompok harus menilai dan melihat bagaimana tim mereka telah bekerja sama dan memikirkan bagaimana agar dapat memperbaikinya (Endang Mulyatiningsih, 2011: 227-228).

Setiap anggota harus mampu bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif. Setiap anggota kelompok harus sadar akan tugasnya masing-masing dan saling membantu sama lain, sehingga anggota

kelompok saling ketergantungan positif untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Peserta didik saling bertatap muka dan berinteraksi untuk berdiskusi. Dalam hal ini sebaiknya dihindari timbulnya konflik. Oleh karena itu, setiap individu wajib saling menghormati dan menghargai satu sama lain.

c. Teknik *Cooperative Learning*

Terdapat empat teknik *cooperative learning* yang pertama dikembangkan oleh Robert Slavin dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 228- 231) yaitu:

1) *Student Teams- Achievement Divisions* (STAD)

Student Teams-Achievement Divisions (STAD) merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang memadukan penggunaan metode ceramah, *questioning*, dan diskusi (Endang Mulyatiningsih, 2011: 228).

Langkah-langkah pertama dalam metode STAD adalah membentuk kelompok terdiri atas 4 orang siswa yang mempunyai kemampuan yang beragam. Setelah guru menjelaskan materi, guru memberikan tugas untuk didiskusikan oleh kelompok. Kemudian guru memberikan soal untuk dikerjakan seluruh siswa. Pada saat menjawab soal, siswa tidak boleh saling membantu. Keseluruhan nilai akan dijumlahkan setiap kelompok dan bagi nilai tertinggi akan diberikan penghargaan.

2) *Team Accelerated Instruction (TAI)*

TAI merupakan perpaduan antara pembelajaran individu dengan kelompok. Peserta didik belajar dalam tim yang heterogen tetapi peserta didik juga mempelajari materi akademik sendiri. Dalam metode ini sebaiknya diberikan *reward* dan *punishment* supaya motivasi belajar peserta didik yang konsisten. Langkah-langkah TAI adalah guru menyusun materi semester dalam tugas-tugas mingguan. Selanjutnya guru memberikan pengarahan pada awal semester tentang hasil belajar yang dapat dicapai melalui tugas mingguan. Tim mengambil tugas mingguan, bagi tim yang sudah dapat menyelesaikan tugas dapat mengambil tugas berikutnya. Tim mengumpulkan tugas paling cepat, banyak dan berkualitas akan mendapat skor yang tinggi dan mengakhiri kegiatan belajar dan waktu lebih cepat.

3) *Cooperative Integrated Reading and Compositition (CIRC)*

CIRC merupakan metode untuk pembelajaran membaca dan menulis *paper*. Metode CIRC dilakukan dengan belajar atau bekerja dengan cara berpasangan. Langkah awal CIRC dengan membagi peserta didik menjadi dua kelompok untuk berpasangan. Selanjutnya guru membagikan materi kepada tiap kelompok untuk dibaca dan membuat ringkasan. Guru menetapkan kelompok yang berperan sebagai penyaji dan

kelompok yang berperan sebagai pendengar. Kelompok penyaji membacakan ringkasan dengan lengkap. Sementara itu kelompok pendengar bertugas menyimak dan mengorek ide-ide yang kurang lengkap, membantu mengingat ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya. Tahap selanjutnya kelompok bertukar peran yaitu kelompok yang semula sebagai penyaji menjadi pendengar dan kelompok pendengar menjadi penyaji. Kemudian Menyimpulkan hasil diskusi bersama-sama.

4) *Team Game Tournament (TGT)*

Metode TGT memiliki tipe yang hampir sama dengan STAD. Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Metode TGT memberikan pembelajaran yang lebih santai kepada peserta didik serta menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Tugas utama guru adalah menciptakan suasana belajar mengajar di kelas agar terjadi interaksi kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Guru dalam hal ini perlu menerapkan metode pembelajaran yang efektif bagi peserta didik, dimana guru menciptakan suasana yang menyenangkan, aktif, bersemangat dan adanya umpan balik

antara guru dengan peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasakan kebosanan, mengantuk, ataupun berbicara sendiri. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tersebut diterapkan metode pembelajaran kooperatif. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah model *Team Game Tournament* (TGT).

TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Dalam TGT siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota lain yang memiliki kemampuan yang sama dengan mereka. *Game*-nya terdiri atas pertanyaan yang dipresentasikan di kelas.

TGT memiliki ciri-ciri tersendiri dalam pelaksanaannya dalam pembelajaran. Ciri-ciri TGT sebagai berikut:

a. Siswa bekerja dalam kelompok

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen baik dari jenis kelamin, maupun kemampuan. Hal tersebut dimaksudkan untuk memotivasi dan menciptakan suasana pembelajaran yang kooperatif bagi siswa untuk mengikuti kegiatan.

b. *Game tournament*

Dalam permainan ini siswa mewakili kelompok untuk bersaing dengan anggota kelompok lain.

c. Penghargaan kelompok

Dalam pelaksanaan TGT terdapat penghargaan kelompok seperti pada model STAD. Penghargaan kelompok ini diberikan pada akhir turnamen.

Sedangkan menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 229), langkah-langkah untuk melakukan pembelajaran dengan model TGT adalah sebagai berikut:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi di kelas dengan metode ceramah dan tanya jawab.

2) Pembentukan kelompok (*team*)

Satu kelompok terdiri atas 4 hingga 5 orang siswa yang anggotanya heterogen. Setiap kelompok diberikan untuk belajar bersama supaya semua anggota kelompok dapat memahami materi pembelajaran dan menjawab pertanyaan dengan optimal pada saat *game* dan *tournament*.

3) *Game*

Guru menyiapkan pertanyaan (*game*) untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar secara berkelompok. Siswa memilih nomor *game* dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan akan diberikan skor, kemudian skor akan dikumpulkan untuk turnamen mingguan.

4) Turnamen

Turnamen dilakukan seminggu sekali atau setiap satu satuan materi pelajaran selesai dilaksanakan. Peserta didik melakukan permainan (*game*) akademik dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang memiliki kesamaan tugas/ materi yang dipelajari. Guru menyiapkan beberapa meja turnamen. Setiap meja diisi oleh tiga siswa yang memiliki kemampuan setara dengan kelompok lain. Dengan cara demikian, setiap siswa memiliki peluang sukses sesuai dengan tingkat kemampuannya. Akuntabilitas individu dijaga selama kompetisi supaya sesama anggota tim tidak saling membantu.

5) *Team Recognize*

Tim yang menunjukkan kinerja terbaik akan mendapatkan penghargaan. Seperti layaknya lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan skor akan mendapatkan predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah skor yang berhasil diperoleh.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan sistem permainan kelompok. Dalam pelaksanaannya siswa berlomba dengan anggota kelompok lain yang mempunyai tingkat kemampuan yang sama. TGT dirasa efektif dalam proses pembelajaran karena teknik pembelajaran tersebut memberikan suasana yang menyenangkan, santai tetapi serius, dan peserta didik diarahkan untuk bersaing sehat serta bertanggung jawab terhadap tugas mereka masing-masing.

5. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Menurut Endang Mulyatningsih (2011: 59) penelitian tindakan (*action research*) termasuk dalam ruang lingkup penelitian terapan yang menggabungkan antara pengetahuan, penelitian dan tindakan. Sedangkan menurut O'Brien dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 60) penelitian tindakan dilakukan ketika sekelompok orang diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya. Penelitian tindakan kelas berarti penelitian tindakan yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan pembelajaran di kelas.

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien pada situasi yang ilmiah. Dalam satu kali tindakan, PTK jarang mengalami keberhasilan, sehingga perlu dilakukan beberapa siklus tindakan. Jumlah siklus tersebut tidak ditentukan karena indikator keberhasilan diukur dari kepuasan peneliti terhadap pencapaian hasil yang diteliti.

Pada umumnya, tiap siklus penelitian tindakan terdiri atas kegiatan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi/ evaluasi. Berikut ini dipaparkan model-model penelitian yang dikembangkan oleh beberapa ahli:

a. Model Lewin

Lewin mengembangkan model *action research* dalam sebuah sistem yang terdiri dari sub sistem *input*, *transformation*, dan *output*. Pada tahap input dilakukan diagnosis permasalahan awal dan kemudian data dikumpulkan. Tahap *transformation* merupakan tahap melakukan tindakan yang telah dirancang. Selama tindakan dilakukan observasi, kemudian hasilnya dievaluasi untuk memutuskan perlu atau tidak perlu perbaikan berikutnya.

b. Model Riel

Model yang dikembangkan oleh Riel adalah dengan membagi proses penelitian tindakan terdiri tahap: (1) studi dan perencanaan; (2) pengambilan tindakan; (3) pengumpulan dan analisis kejadian; (4) Refleksi. Riel mengemukakan untuk mengamati masalah, perlu adanya studi dan perencanaan. Setelah ditemukan masalah barulah merencanakan tindakan.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan. Setelah tindakan, kemudian mengumpulkan semua data, informasi dan kejadian yang ditemui dan dianalisis. Hasil analisis selanjutnya dipelajari, dievaluasi, dan ditanggapi dengan rencana tindak lanjut untuk menyelesaikan masalah yang masih ada.

c. Model Kemmis dan Taggart

Kemmis dan Taggart membagi prosedur penelitian tindakan menjadi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, refleksi. Kegiatan tindakan dan observasi digabung menjadi satu karena pada saat tindakan juga dilakukan observasi sekaligus. Hasil observasi kemudian direfleksikan untuk merencanakan tindakan

tahap berikutnya. Siklus tindakan tersebut dilakukan secara terus menerus sampai peneliti puas, masalah terselesaikan dan peningkatan hasil belajar sudah sesuai atau sudah tidak perlu ditingkatkan lagi (Endang Mulyatiningsih, 2011: 68-71).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Triana Fajri (2011) tentang “Implementasi Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana SMK N 6 Purworejo”. Penelitian ini membahas tentang penerapan metode pembelajaran kooperatif model TGT pada mata pelajaran kewirausahaan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa di SMK N 6 Purworejo. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT lebih efektif daripada metode ceramah.

Penelitian yang dilakukan Yan Ermawati (2011) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Indonesia Kelas X Tata Boga SMK Swadaya Temanggung”. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata kelas pra penelitian tindakan kelas adalah 49,43 untuk *pre test* I dan 63,14 pada *post test* I kemudian pada siklus I adalah 52,86 untuk *pre test* II dan 73,57 untuk *post test* II. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata pada *pre test* III sebesar 60,29 dan 80,14 untuk *post test* III. Berdasarkan data tersebut seluruh siswa di akhir tindakan dapat mencapai standart Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maryati (2011) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achivement Divisions*) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Diklat Kewirausahaan Siswa Jurusan Tata Busana SMK N 4 Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan tindakan yang dilakukan pada siklus I dengan prosentase ketuntasan prestasi belajar 78,79 % . Sedangkan hasil tes siklus II menunjukkan prosentase ketuntasan prestasi belajar siswa sudah mencapai 100 % siswa tuntas dalam pembelajaran kewirausahaan.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya, penulis dalam penelitian ini mencoba secara khusus tentang penerapan metode pembelajaran *cooperative learning* model TGT untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia pada siswa kelas XI jasa boga SMK Negeri 3 Klaten tahun ajaran 2012/2013.

C. Kerangka Berfikir

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan sekolah yang bertujuan mencetak tenaga terampil tingkat menengah di bidangnya. Pembelajaran pengolahan masakan Indonesia sangat penting diterapkan di sekolah, karena mata pelajaran ini membekali peserta didik dalam bekerja di restoran maupun catering setelah lulus nantinya. Pencapaian kompetensi pengolahan makanan Indonesia harus mencapai standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai KKM tersebut merupakan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan evaluasi dari proses

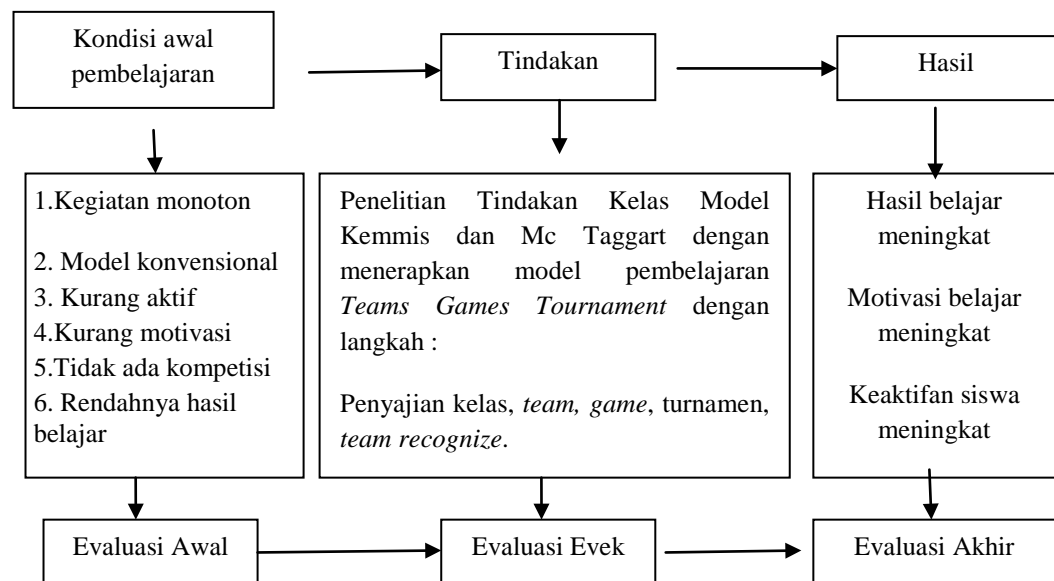
pembelajaran yang dilakukan pada suatu mata pelajaran di sekolah. Namun ada beberapa kendala yang dihadapi untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor dari peserta didik sendiri maupun dari guru. Peserta didik mempunyai karakter dan kemampuan yang berbeda-beda, sehingga perlu adanya pembelajaran khusus. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan guru mayoritas masih menggunakan metode ceramah. Hal tersebut menyebabkan peserta didik bosan, kurang aktif, kurang bersemangat, dan tidak adanya umpan balik antara guru dengan siswa, sehingga informasi yang disampaikan terbatas serta berakibat rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan masalah yang muncul, diperlukan adanya tindakan dalam upaya peningkatan hasil belajar. Salah satu cara mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) karena model ini menekankan pembelajaran yang menyenangkan dan terfokus pada siswa, dengan adanya permainan dan turnamen dapat membuat siswa bersemangat dan menumbuhkan sikap kebersamaan serta bersaing secara sehat.

Dalam setiap pembelajaran, siswa minimal harus mencapai nilai standar KKM. Sesuai standar KKM sekolah, dalam penelitian yang dijadikan standat KKM adalah 76,7. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2007: 107) keberhasilan proses mengajar dapat mencapai kriteria baik atau minimal apabila 60% sampai dengan 75% siswa menguasai bahan ajar atau lebih yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai

taraf keberhasilan minimal, optimal, atau bahkan maksimal. Berdasarkan wawancara dan observasi awal, ketercapaian akan ditargetkan pada penelitian ini adalah 75% hasil belajar siswa memenuhi KKM.

Adapun prosedur pelaksanaan pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Kerangka Berfikir Penelitian Tindakan Kelas dengan Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

D. Hipotesis

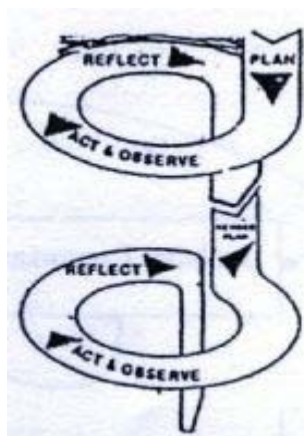
Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis yang diajukan adalah ; ada peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Jasa Boga SMK Negeri 3 Klaten pada mata pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia dengan menerapkan metode pembelajaran *cooperative learning* model *team game tournament*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *cooperative learning* model *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia siswa kelas XI jasa boga SMK Negeri 3 Klaten. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau sering disebut *Classroom Action Research* dalam bahasa Inggris. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu jenis penelitian yang diterapkan pada pembelajaran dikelas dengan melakukan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut. Desain yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model Kemmis dan Taggart yang dapat digambarkan sebagai berikut.



1. Perencanaan
2. Tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

Sumber: Endang Mulyatiningsih, 2011: 71

Gambar 2. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart

Dalam desain tersebut, maka langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyusun Rencana Tindakan

- a. Tahap Persiapan Penelitian Tindakan

Tahap persiapan penelitian tindakan yaitu mengajukan permohonan penelitian kepada Kepala Sekolah SMK N 3 Klaten dan dilanjutkan dengan melakukan observasi kelas dan wawancara dengan guru mata pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia. Langkah selanjutnya peneliti melakukan koordinasi dengan guru yang meliputi penyusunan jadwal penelitian, penyusunan program pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), penentuan standar nilai KKM, materi standar kompetensi Pengolahan Masakan Indonesia.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi awal yang dilakukan pada 7 Februari 2012. Observasi awal meliputi proses pembelajaran Pengolahan Masakan Indonesia di kelas XI JB 3 SMK N 3 Klaten. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan dan menetapkan solusi yang akan diambil untuk mengatasi masalah tersebut.

- b. Setelah observasi awal, selanjutnya peneliti menyusun persiapan pembelajaran terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang tercantum pada lampiran 1.

- c. Peneliti menyusun instrumen penelitian: lembar observasi, pedoman wawancara, dan soal hasil belajar yang tercantum pada lampiran 1.
- d. Peneliti menyusun perangkat pembelajaran : media pembelajaran model *Team Game Tournament* (TGT), sumber belajar/ materi yang terlebih dahulu dikonsultasikan dengan guru kelas dan dosen pembimbing. Perangkat pembelajaran tersebut tercantum pada lampiran 2.
- e. Tahap Pra Penelitian Tindakan Kelas

Pra penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebelum pelaksanaan penerapan metode *cooperative learning* model *Team Game Tournament* (TGT). Pada tahap ini, proses pembelajaran Pengolahan Masakan Indonesia pada kompetensi dasar pengolahan sup dan soto dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah. Pada akhir pembelajaran dilaksanakan *post test* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum penerapan model TGT dilaksanakan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini guru melaksanakan pembelajaran yang berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Pembelajaran yang digunakan adalah model *Team Game*

Tournament (TGT). Pada akhir proses pembelajaran, guru memberikan tes untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Pelaksanaan tindakan dilakukan untuk menerapkan rencana yang telah ditentukan sebelumnya yaitu melaksanakan pembelajaran dengan model TGT. Peneliti bertindak sebagai guru selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran TGT dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Siklus I

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengecek presensi siswa kemudian menyampaikan kompetensi dasar yang akan dicapai yaitu pengolahan sup dan soto dengan materi : pengertian kaldu, pengertian sup dan soto, jenis-jenis sup dan soto, proses pembuatan sup dan soto.
- 2) Guru melakukan apersepsi untuk memberikan gambaran materi kepada siswa. Guru menjelaskan materi secara garis besar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas.
- 3) Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok belajar. Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen berdasarkan jenis kelamin dan kemampuan akademik. Setiap kelompok terdiri atas 5-6 siswa.

- 4) Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai prosedur pelaksanaan model pembelajaran TGT yang akan diterapkan.
- 5) Guru memberikan soal permainan untuk dikerjakan dan didiskusikan bersama.
- 6) Setelah permainan selesai, kemudian dilanjutkan tahap turnamen yang diikuti oleh anggota kelompok homogen yang mempunyai kemampuan akademik yang sama. Setiap anggota yang maju turnamen merupakan perwakilan dari masing-masing kelompok.
- 7) Bagi tim yang memperoleh skor tertinggi akan memperoleh penghargaan/ hadiah dari guru.
- 8) Pada akhir pembelajaran, guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal *post test* sebagai tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi.

b. Siklus II

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengecek presensi siswa kemudian menyampaikan kompetensi dasar yang akan dicapai yaitu pengolahan sup dan soto.
- 2) Guru melakukan apersepsi untuk memberikan gambaran materi kepada siswa. Selanjutnya mengarahkan siswa untuk

melaksanakan diskusi dan presentasi dengan materi sebagai berikut:

- a) Tim Merah : Pengertian, jenis, dan ciri-ciri sup
 - b) Tim Kuning : Bumbu dan rempah
 - c) Tim Hijau : Pengertian, jenis, dan ciri-ciri soto
 - d) Tim Biru : Proses pembuatan sup dan penyajiannya
 - e) Tim Ungu : Pemilihan bahan yang berkualitas
 - f) Tim Orange : Proses pembuatan soto dan penyajiannya
- 3) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum paham.
 - 4) Guru memberikan konfirmasi dengan menjelaskan materi yang belum terpecahkan.
 - 5) Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok belajar. Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen berdasarkan jenis kelamin dan kemampuan akademik. Setiap kelompok terdiri atas 5-6 siswa.
 - 6) Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai prosedur pelaksanaan model pembelajaran TGT yang akan diterapkan.
 - 7) Guru memberikan soal permainan untuk dikerjakan dan didiskusikan bersama.
 - 8) Setelah permainan selesai, kemudian dilanjutkan tahap turnamen yang diikuti oleh anggota kelompok homogen

yang mempunyai kemampuan akademik yang sama. Setiap anggota yang maju turnamen merupakan perwakilan dari masing-masing kelompok.

- 9) Bagi tim yang memperoleh skor tertinggi akan memperoleh penghargaan/ hadiah dari guru.
- 10) Pada akhir pembelajaran, guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal *post test* sebagai tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi dan peningkatan hasil belajar dari mulai pra tindakan, tindakan siklus I, hingga tindakan siklus II.

3. Observasi

Dalam kegiatan observasi, peneliti dibantu oleh teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap observasi ini yang diamati adalah kondisi proses pembelajaran mata pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia dengan menggunakan model TGT. Adapun aspek yang diamati meliputi:

- a. Aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran
- b. Interaksi antara guru-siswa dan siswa-siswa.
- c. Kerja sama dalam pelaksanaan tugas.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan selama pembelajaran berlangsung. Refleksi merupakan pengkajian terhadap keberhasilan dan kegagalan dalam mencapai tujuan sementara. Peneliti berdiskusi dengan guru mengenai hasil pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran. Hasil diskusi dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam merencanakan pembelajaran siklus berikutnya agar berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siklus selanjutnya dapat dilakukan bila hasil dari siklus pertama belum memuaskan dan masih ditemukan hal-hal yang perlu dibenahi atau ditingkatkan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Klaten. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2012-2013 yaitu bulan Juli- September 2012. Dipilihnya semester tersebut karena peneliti ingin meneliti pada kompetensi dasar mengolah sup dan soto dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* di SMK Negeri 3 Klaten.

C. Subyek Penelitian

Penentuan subyek penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pemilihan subyek penelitian secara sengaja oleh peneliti didasarkan atas kriteria dan pertimbangan tertentu. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Jasa Boga 3 (XI JB 3) SMK Negeri 3 Klaten dengan jumlah 33 siswa. Dalam penelitian ini yang dijadikan kriteria dan pertimbangan adalah nilai hasil belajar pada mata pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati aktivitas-aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan ketika pembelajaran sebelum penelitian, pra tindakan dan ketika diterapkan TGT.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap siswa kelas XI JB 3 SMK Negeri 3 Klaten. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui hambatan dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran TGT.

3. Tes

Pengumpulan data dengan tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia kelas XI JB 3

Negeri 3 Klaten. Pada penelitian ini terdapat dua tes yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa, antara lain sebagai berikut:

- a. *Post test* pra tindakan dan siklus I pada lampiran 1. Tes ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru.
- b. *Post test* siklus II pada lampiran 1 diberikan pada akhir tindakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Tes ini berbeda dengan *post test* pada penelitian pra tindakan dan siklus I, karena bertujuan agar pengetahuan siswa lebih luas dan soal lebih bervariasi.

Hasil pra siklus tersebut digunakan untuk membandingkan hasil dari *post test* siswa pada akhir pertemuan tiap siklusnya, sehingga akan terlihat apakah proses pembelajaran yang dilaksanakan terbukti berhasil atau tidak.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui keadaan selama proses pembelajaran di kelas. Pengumpulan data melalui dokumentasi tersebut dilakukan ketika guru menyajikan materi di kelas dengan penerapan TGT.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan penjabaran lebih lanjut dari metode pengumpulan data. Dalam penelitian tindakan ini, instrumen merupakan perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan lembar yang berisi indikator-indikator proses pembelajaran yang baik dalam melaksanakan pengamatan di kelas. Lembar observasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang keaktifan siswa dan gambaran tentang proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Observasi berupa lembaran yang berupa blangko pengamatan.

Tabel 2. Kisi- Kisi Instrumen Lembar Observasi Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

Sub variabel	Indikator	Nomor Item
Penyajian materi	a.Mengamati perhatian siswa saat guru menerangkan	1, 2,3
	b.Mengamati keaktifan siswa saat pembelajaran	4, 5
Permainan	c. <i>Team study</i>	6
	d.Siswa merasa senang dengan permainan dalam pembelajaran	7
	e.Mengamati keaktifan siswa dalam menjawab kuis	8
Turnamen	f. Mengamati kerja tim masing-masing kelompok	9
	g.Mengamati keaktifan siswa dalam turnamen	10,11,12
	h.Mengamati kerja sama tim	13, 14

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan pada responden. Wawancara dilakukan kepada siswa mengenai hambatan dan tanggapan dalam pembelajaran dengan menggunakan model TGT setelah pembelajaran selesai.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Wawancara Model Pembelajaran (TGT)

Sub variabel	Indikator	Nomor Item
Pembelajaran	a. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran	1
	b. Pembelajaran TGT mudah dipahami	2
	c. Pembelajaran TGT menyenangkan	3
	d. Membantu teman lain ketika menemui kesulitan	4
	e. Hambatan yang <i>Team Game Tournament</i> dialami siswa	5
	f. Kegiatan yang disukai siswa dalam pembelajaran TGT	6
	g. Kesan dan pesan terhadap pembelajaran TGT	7
	h. Siswa lebih memahami materi yang diajarkan ketika pembelajaran TGT	8

3. Tes

Pada setiap akhir pembelajaran dilakukan *post test*, untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa dan hasil belajar Pengolahan Masakan Indonesia. Soal tes hasil belajar dibuat oleh peneliti dengan terlebih dahulu dikonsultasikan kepada guru mata pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia, hal ini dilakukan untuk

mengukur tingkat kesukaran soal yang diujikan. Adapun kisi-kisi soal/tes mata pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia sebagai berikut:

Tabel 4. Tabel Kisi-Kisi Butir Tes Obyektif Pengolahan Masakan Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator	Sub Indikator	No. Soal
Mengolah sup dan soto	Menjelaskan pengertian sup dan soto	Pengertian sup dan soto	1,2
	Memahami ciri-ciri sup dan soto	Ciri-ciri sup dan soto	7,8
	Menjelaskan fungsi sup	Fungsi sup	3
	Menyebutkan jenis-jenis soto	Jenis soto	4, 5, 6
	Menyebutkan jenis rempah/bumbu dan menjelaskan fungsinya	Bumbu rempah dan	9, 10
	Memahami teknik pembuatan kaldu pada sup dan soto	Pembuatan sup dan soto	13
	Menjelaskan standar porsi sup dan soto	Standar porsi	11, 12
	Memahami penyajian sup dan soto.	Penyajian sup dan soto	14

F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2009: 352) validitas adalah derajat dimana sebuah tes mengukur kecakupan substansi isi yang akan diukur. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat

kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapat data yang valid. Untuk menguji validitas instrumen tes pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan pengujian validitas konstruk (*construct validity*) dan validitas isi (*content validity*).

Untuk menguji validitas konstruk, validitas instrumen tes menggunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksikan tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya akan dikonsultasikan dengan ahli materi.

Berdasarkan konsultasi validitas instrumen yang dilakukan, tes perlu dilakukan perbaikan. Pada soal nomor 15 dapat diganti dengan materi pelengkap penyajian soto, pilihan jawaban soal nomor 4 diganti dengan kosa kata Bahasa Indonesia. Sebaiknya pilihan jawaban yang dipilih memiliki karakteristik sama dan pemilihan bahasa lebih ke Bahasa Indonesia.

Instrumen selanjutnya dilakukan pengujian validitas isi dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Validitas isi berkenaan dengan kesanggupan alat penilaian dalam mengukur isi yang seharusnya. Artinya, tes tersebut mampu mengungkapkan isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur.

Secara teknis pengujian validitas konstruksi dan validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi - kisi tersebut terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. (Sugiyono, 2009: 353).

Untuk menguji validitas instrumen lebih lanjut, setelah dikonsultasikan dengan ahli materi selanjutnya dilakukan uji coba dan dianalisis. Hasil penelitian dapat dikatakan valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti.

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 15 butir soal. Berdasarkan perhitungan uji validitas dengan bantuan program iteman diperoleh bahwa dari 15 soal hasil belajar siswa, 1 butir soal dinyatakan gugur sehingga jumlah butir soal yang valid adalah 14 butir soal.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang reliabel berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Pengujian reliabilitas instrumen menggunakan *internal consistency*. Reliabilitas dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan *alfa cronbach*.

Rumus koefisien reliabilitas Alfa Cronbach:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(\frac{\sum S_i^2}{S_x^2} \right)$$

Keterangan :

α = Koefisien reliabilitas Alpha cronbach

K = Jumlah butir soal

$\sum S_i^2$ = Variansi dari tiap butir soal

S_x^2 = Varians total dari tes itu

(Mohammad Ali, 2010: 314)

Kriteria yang digunakan untuk mengetahui tinggi rendahnya nilai r dengan menggunakan pedoman menurut Suharsimi Arikunto (2006: 276).

Tabel 5. Pedoman Interpretasi Nilai r

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0.800-1.00	Tinggi
Antara 0.600-0.800	Cukup
Antara 0.400-0.600	Agak Rendah
Antara 0.200-0.400	Rendah
Antara 0.000-0.200	Sangat Rendah

Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program iteman. Dari hasil uji reliabilitas pada soal hasil belajar

menunjukkan koefisien sebesar 0.751. Berdasarkan pedoman interpretasi nilai r pada tabel diatas, terlihat bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang cukup dan siap digunakan untuk pengambilan data.

3. Tingkat Kesukaran Butir Soal Hasil Belajar

Soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Soal yang mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha untuk memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sulit menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauan. Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut dan sebaliknya. Tingkat kesukaran soal pada penelitian ini dicari dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{b}{n}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran untuk tiap butir soal

b = Jumlah subyek yang menjawab benar

n = Jumlah seluruh subyek peserta tes

(Mohammad Ali, 2010: 320)

Tabel 6. Kategori Tingkat Kesukaran Soal

Indeks Tingkat Kesukaran (I)	Kategori Soal
Antara 0.71 – 1.00	Mudah
Antara 0.30 – 0.70	Sedang
Antara 0.00 – 0.30	Sukar

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah. Hasil analisis menunjukkan rentang nilai indeks tingkat kesukaran 0.3 sampai dengan 0.7 nilai reratanya adalah 0.571. Dominasi tingkat kesukaran tiap butir adalah sedang.

4. Daya Pembeda Soal Hasil Belajar

Menganalisis daya pembeda bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kesanggupan sebuah soal dalam membedakan siswa yang tergolong pandai dengan siswa yang tergolong rendah prestasinya. Soal yang dijawab benar oleh siswa pandai maupun siswa tidak pandai, maka soal itu tidak mempunyai daya pembeda. Demikian pula jika semua siswa pandai maupun tidak pandai tidak dapat menjawabnya dengan benar, maka soal tersebut tidak baik juga karena tidak mempunyai daya pembeda.

Untuk menganalisis daya beda soal adalah dengan menggunakan rumus korelasi point biserial adalah:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{SB} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

r_{pbis} = Koefisien korelasi point biserial

M_p = Rerata skor dari subyek yang menjawab benar

M_t = Rerata Skor Total

p = Proporsi peserta didik yang menjawab benar

$$p = \frac{\text{banyak siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

q = Proporsi peserta didik yang menjawab salah ($q = 1 - p$)

(Suharsimi Arikunto, 2006: 283- 284)

Tabel 7. Kriteria Daya Beda Soal

Indeks Daya Beda Soal (D)	Kategori Soal
0.00 – 0.20	Jelek
0.20 – 0.40	Cukup
0.40 – 0.70	Baik
0.70 – 1.00	Baik Sekali

Soal yang baik adalah soal yang dapat membedakan siswa berdasarkan tingkat kemampuannya. Berdasarkan analisis daya beda soal dengan menggunakan rumus korelasi point biserial,

rerata nilai indeks daya beda soal adalah 0,609. Maka dari itu, butir tersebut tergolong baik untuk membedakan siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai berdasarkan kemampuannya.

G. Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Menurut Sugiyono (2009: 29) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul bagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dari hasil observasi pembelajaran di kelas dan hasil tes belajar siswa. Hasil tes tersebut merupakan data kuantitatif yang tersaji dalam bentuk angka-angka, sehingga dapat dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Sedangkan hasil observasi kelas merupakan data kualitatif yang tersaji dalam bentuk kumpulan kata-kata atau kalimat. Oleh karena itu, teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kualitatif.

Kategori penilaian sesuai kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia. Apabila nilai yang diperoleh siswa kurang dari 76,7 maka siswa dikatakan belum tuntas. Sedangkan bila nilai yang diperoleh siswa lebih dari atau sama dengan 76,7 siswa dikatakan tuntas.

H. Indikator keberhasilan

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2007: 107) keberhasilan proses mengajar dapat mencapai kriteria baik atau minimal apabila 60% sampai dengan 75% siswa menguasai bahan ajar atau lebih yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan minimal, optimal, atau bahkan maksimal.

Penerapan pembelajaran TGT dapat dikatakan berhasil apabila dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan prosentase 75 % dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Taraf minimal dalam penelitian ini yaitu 76,7 sesuai dengan KKM Pengolahan Masakan Indonesia kelas XI yang ditentukan pada kurikulum SMK Negeri 3 Klaten.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Sekolah

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Klaten yang beralamatkan di Jl. Merbabu No. 11 Klaten, Jawa Tengah. Kondisi fisik SMK Negeri 3 Klaten ini merupakan gedung sekolah yang dibangun pada tahun 1969 oleh pemerintah daerah tingkat II Kabupaten Klaten. Awal berdiri, sekolah tersebut diberi nama Sekolah Kesejahteraan Keluarga Atas (SKKA) Pemda Kabupaten Klaten. Namun, pada tahun 1997 sesuai dengan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor: 036/O/1997, tanggal 7 Maret 1997, semua sekolah kejuruan tingkat atas diintegrasikan atau dirubah namanya menjadi Sekolah Menengah Kejuruan, sehingga berubah menjadi SMK Negeri 3 Klaten.

SMK Negeri 3 Klaten merupakan sekolah kelompok pariwisata satu - satunya di kabupaten Klaten. SMK Negeri 3 Klaten memiliki empat program keahlian yaitu program jurusan jasa boga, tata busana, kecantikan dan perhotelan. Kondisi fisik SMK Negeri 3 Klaten cukup memadai dan lingkungan sekitar sangat kondusif sehingga siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik.

Sarana dan prasarana pendukung kegiatan belajar mengajar sudah tersedia meliputi meja, kursi dan penunjang lainnya. Fasilitas yang diberikan oleh sekolah sangat lengkap diantaranya ruang teori, 3 ruang

praktik tata busana, 3 ruang praktik kecantikan, 3 dapur jasa boga, 2 dapur patiseri, ruang laboratorium IPA, ruang laboratorium bahasa, ruang laboratorium komputer, ruang perpustakaan, ruang unit produksi (UP), aula, mushola, lapangan upacara, lavatory, UKS, ruang OSIS, ruang guru, ruang tata usaha, kantor kepala sekolah, tempat parkir, area olahraga, *cafeteria* dan fasilitas hotspot.

SMK Negeri 3 Klaten dipimpin oleh seorang kepala sekolah. Jumlah guru pengajarnya berjumlah 93 orang sedangkan karyawan sekolah berjumlah 17 orang terdiri atas karyawan administrasi, petugas kebersihan, penjaga sekolah dan petugas keamanan sekolah.

SMK Negeri 3 Klaten memiliki visi “Mewujudkan SMK bertaraf Internasional yang mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas unggul, dan siap bersaing di dunia kerja” dan misi “Melaksanakan pendidikan kejuruan mengacu pada kebutuhan dunia usaha dan dunia industri bertaraf internasional, mempersiapkan tamatan yang profesional, meningkatkan hubungan kerjasama dengan masyarakat, mitra nasional dan mitra internasional.

B. Observasi Awal

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan observasi awal. Observasi tersebut dilakukan pada tanggal 7 Februari 2012 yang bertujuan untuk mengetahui kondisi umum sekolah dan permasalahan yang berkaitan dengan penelitian. Observasi dilakukan dengan mengamati

kondisi sekolah dan kondisi proses pembelajaran siswa di kelas XI jasa boga. Observasi juga dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi di kelas XI Jasa Boga pada saat proses pembelajaran berlangsung, diperoleh beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung, hal ini dibuktikan dengan kurangnya respon siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru.
2. Kurangnya minat siswa untuk bertanya dan mengajukan pendapat di kelas.
3. Siswa terlihat bosan, beberapa siswa hanya diam, berbicara sendiri dan sibuk melakukan aktivitas di luar materi yang sedang dijelaskan.
4. Penjelasan guru dengan metode ceramah mengakibatkan siswa kurang memahami materi dan suasana kelas kurang aktif.
5. Guru kurang bisa menguasai kelas, sehingga siswa ramai sendiri.

Dari hasil observasi tersebut, tahap selanjutnya dilakukan pembahasan bersama guru mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia melalui wawancara secara informal untuk mencari solusi permasalahan yang muncul.

Berdasarkan hasil wawancara dan pembahasan dengan guru mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia, maka diperoleh kesepakatan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).
2. Pelaksanaan penelitian dimulai pada awal semester ganjil yang jatuh pada bulan Juli- September 2012.
3. Standart kompetensi yang digunakan dalam kegiatan penerapan model pembelajaran TGT yaitu mengolah masakan Indonesia dengan kompetensi dasar mengolah sup dan soto.
4. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk kelas XI Jasa Boga pada mata pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia yakni 76,7 yang mengacu pada kurikulum KTSP tahun 2012/ 2013.

C. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Perencanaan Pra Penelitian

Sebelum penelitian berlangsung, peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan sebagai berikut:

- a. Konsultasi rencana penelitian tindakan kelas dengan guru mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia.
- b. Menyiapkan soal *post test* untuk pra siklus, siklus I, siklus II. Soal tersebut sebelumnya telah diujicobakan terlebih dahulu di kelas XI Jasa Boga 1 SMK N 3 Klaten pada hari Senin, 16 Juli 2012.

Uji coba dilakukan untuk mengetahui reliabilitas instrumen penelitian. Reliabilitas instrumen diuji dengan Alpha Cronbach. Hasil uji coba menggunakan program komputer iteman menunjukkan bahwa soal reliabel dengan koefisien 0,751.

- c. Menyiapkan pedoman observasi untuk mengamati sikap siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT).
- d. Menyiapkan pedoman wawancara untuk mengetahui tanggapan dan hambatan siswa terhadap model pembelajaran TGT.

2. Deskripsi Penelitian Pra Tindakan

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas siklus I, peneliti melakukan penelitian pra tindakan/ pra siklus terhadap proses pembelajaran pengolahan masakan Indonesia. Penelitian pra siklus ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 Juli 2012 di kelas XI Jasa Boga 3 SMK Negeri 3 Klaten.

Peneliti bertindak sebagai guru praktikan/ penyaji materi selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode ceramah. Sedangkan yang bertindak sebagai observer adalah teman sejawat peneliti. Adapun kegiatan belajar mengajar pada penelitian pra tindakan adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama dan guru menanyakan kehadiran siswa. Diketahui satu siswa tidak masuk

karena sakit, sehingga siswa yang mengikuti pembelajaran hanya 32 siswa.

- b. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti sebagai guru memperkenalkan diri dan menjelaskan materi yang akan dipelajari pada semester gasal tahun 2012/2013. Pada semester gasal, materi pengolahan masakan Indonesia mencakup dua kompetensi dasar yaitu mengolah sup dan soto dan mengolah sate atau hidangan yang dipanggang.
- c. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan menjelaskan materi pengolahan sup dan soto menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran berupa *power point* dan papan tulis.
- d. Pada akhir kegiatan, guru mengarahkan siswa mengerjakan *post test* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan.

Berdasarkan penelitian pra siklus diatas, hasil observasi kelas menunjukkan guru mendominasi proses pembelajaran. Pada awal pembelajaran siswa masih memperhatikan penjelasan guru, namun pada pertengahan sampai menjelang akhir terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan, mereka sibuk bicara dengan teman lainnya ataupun bermain-main alat tulis karena merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Untuk mengatasi hal tersebut, guru sering mengajukan pertanyaan terhadap siswa yang tidak memperhatikan.

Selain itu, hasil pengamatan menunjukkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi kelas cenderung pasif, karena siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan tidak ada interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya, sehingga berakibat kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan

Tabel 8. Hasil Belajar Pengolahan Masakan Indonesia Pra Tindakan

No.	Klasifikasi Ketuntasan	Pra Tindakan	
		Jumlah Siswa	Persen
1.	Tuntas	17	53,13 %
2.	Belum Tuntas	15	46,87 %

Dari hasil nilai *post test*, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa masih ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 76,7. Dari 32 siswa hanya 53, 13 % atau 17 siswa yang mendapat nilai diatas KKM, sedangkan 46,87 % atau 15 siswa belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata pada *post test* pra tindakan menunjukkan 74,3.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa XI JB 3 pada pelajaran pengolahan masakan Indonesia sebelum dilakukan tindakan masih belum maksimal dan belum mencapai ketuntasan sebagaimana kriteria keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti yaitu 75 % dari jumlah total siswa dalam satu kelas telah mencapai KKM ($\geq 76,7$). Selain itu kegiatan pembelajaran kurang

optimal karena kurangnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan agar pembelajaran dapat optimal dan hasil belajar siswa juga akan meningkat sesuai KKM.

3. Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Penelitian siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 1 Agustus 2012 pukul 09.15-12.30 WIB dengan materi pengolahan sup dan soto. Pada siklus I ini peneliti sebagai guru yang melakukan tindakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia bertindak sebagai observer dan monitoring terhadap aktivitas siswa dan guru praktikan di kelas. Jumlah siswa yang hadir pada siklus I adalah 32 siswa dari jumlah siswa 33.

Pada Penelitian tindakan kelas dalam setiap siklusnya terdiri atas 4 tahapan tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun hasil penelitian siklus I sebagai berikut:

a. Rencana Tindakan

Sebelum tindakan dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan perencanaan tindakan. Tahapan persiapan dimulai dengan konsultasi guru mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan selama penelitian. Tahap selanjutnya peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model

pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). RPP disusun sebagai acuan dalam pelaksanaan selama pembelajaran di kelas. Selanjutnya peneliti menyiapkan media pembelajaran, instrumen tes, lembar observasi dan pedoman wawancara.

Tahapan selanjutnya peneliti menyiapkan materi yang akan disampaikan selama siklus I. Materi yang akan disajikan pada siklus I adalah pengolahan sup dan soto meliputi pengertian kaldu, pengertian sup dan soto, jenis-jenis sup dan soto, proses pembuatan sup dan soto. Selanjutnya peneliti membentuk 6 kelompok belajar siswa secara heterogen yaitu terdiri atas siswa yang mempunyai kemampuan akademik yang berbeda. Kemudian dari 6 kelompok tersebut dibentuk kembali kelompok secara homogen dimana siswa memiliki kemampuan akademik yang sama. Kelompok homogen tersebut dibentuk sebagai lawan tanding pada saat turnamen berlangsung.

Dalam kelompok heterogen siswa berkelompok dengan teman yang memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda bertujuan agar satu dengan yang lain dapat saling membantu ketika diskusi dan permainan berlangsung. Kelompok heterogen dibentuk berdasarkan nilai rapor dan peringkat ketika siswa masih kelas X. Peneliti membentuk kelompok heterogen dengan membagi siswa yang mempunyai kemampuan akademik yang lebih baik dengan siswa yang kurang dalam kemampuan akademiknya. Sedangkan

kelompok homogen dibentuk berdasarkan tingkat akademik yang sama karena mereka akan bertanding satu sama lain dalam turnamen. Setiap kelompok terdiri atas 5-6 siswa.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan TGT menggunakan *game* dan *tournament*, sehingga peneliti menyiapkan soal untuk diskusi, permainan, dan turnamen. Permainan pada penelitian siklus I menggunakan permainan teka-teki, sedangkan untuk turnamen menggunakan soal uraian dan tebak kata.

b. Pelaksanaan Siklus I

Penelitian tindakan kelas siklus I dimulai dengan kegiatan apersepsi yaitu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari dengan tujuan untuk membuka memori pengetahuan siswa. Beberapa siswa merespon pertanyaan guru.

Selanjutnya guru mulai menjelaskan tentang materi pengolahan sup dan soto dengan media *power point*. Selama penyajian materi, guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum jelas. Selain itu, guru sesekali memberikan pertanyaan pada siswa, bagi siswa yang dapat menjawab akan mendapatkan nilai.

Tahap selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk berkelompok secara heterogen dengan nama tim merah, kuning, hijau, biru, ungu dan orange. Guru memberikan motivasi dan

pemberitahuan agar siswa mempersiapkan diri untuk diskusi, permainan dan turnamen.

Sebelum memulai permainan, siswa dikondisikan dalam satu kelompok heterogen sesuai tim masing-masing. Kemudian guru menjelaskan aturan permainan. Siswa memulai permainan dengan berdiskusi satu dengan yang lain. Permainan berupa soal teka-teki yang harus dijawab dengan cara mengarsir jawaban. Setiap kelompok harus mengumpulkan hasil diskusi dan permainan tepat waktu.

Pada permainan tersebut siswa dapat saling bekerja sama dalam memecahkan soal. Soal yang diberikan berupa teki-teki, sehingga siswa merasa senang untuk mengerjakannya. Dari diskusi tersebut, setiap siswa mampu dan berani mengutarakan pendapatnya masing-masing.

Tahap selanjutnya adalah kegiatan turnamen, dimana guru mengkondisikan siswa kelompok homogen dalam meja turnamen yang telah disiapkan. Peneliti menyiapkan enam meja turnamen untuk enam kelompok homogen. Sebelum turnamen dimulai, guru menjelaskan aturan main dalam turnamen tersebut.

Guru terlebih dahulu membacakan 6 siswa yang maju ke meja turnamen tahap pertama. Masing-masing siswa merupakan perwakilan dari masing-masing tim mereka. Kemudian salah satu siswa mengambil nomor soal yang akan mereka jawab.

Selanjutnya guru membacakan soal yang telah dipilih siswa. Ke enam siswa tersebut mulai menjawab pertanyaan dengan menulis di kertas yang telah disediakan. Teman - teman lain memberikan semangat kepada anggota perwakilan. Tetapi dalam turnamen tersebut teman lain tidak boleh membantu dalam menjawab pertanyaan. Bagi siswa yang melanggar akan dikenai pengurangan poin.

Setelah siswa selesai menjawab soal, jawaban dikumpulkan pada sebuah kotak yang telah disediakan. Selanjutnya guru membacakan kelompok siswa yang maju ke meja turnamen tahap berikutnya. Aturan permainan sama dengan sebelumnya hingga turnamen tahap ke enam.

Dalam pelaksanaan turnamen siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk mengikuti turnamen, sedangkan siswa yang belum maju turnamen dapat belajar untuk mempersiapkan diri. Selain itu masing-masing tim memberikan semangat dan dorongan untuk temannya yang sedang mengikuti turnamen, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup. Siswa yang awalnya pasif mulai harus belajar berpartisipasi dan aktif demi kemenangan kelompoknya.

Setelah turnamen selesai dilakukan, skor akan diakumulasikan dengan skor diskusi dan permainan. Bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah. Pada

pelaksanaan siklus I ini, peringkat pertama diraih tim ungu, peringkat kedua oleh tim biru dan peringkat ketiga oleh tim kuning.

Setelah kegiatan diskusi, permainan dan turnamen selesai, guru melaksanakan penilaian yaitu *post test* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disajikan. Penilaian dilaksanakan secara individu oleh siswa.

Kemudian setelah pembelajaran usai, peneliti melakukan wawancara terhadap siswa untuk mengetahui hambatan dan tanggapan terhadap pembelajaran TGT.

c. Observasi Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT pada siklus I dapat dikatakan cukup baik. Akan tetapi ada beberapa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya. Kendala yang dihadapi adalah siswa masih bingung mengenai aturan permainan dan turnamen yang dilaksanakan, tetapi setelah berjalannya waktu siswa mulai memahami.

Pada penyampaian materi kurang efektif karena masih ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Terdapat siswa yang masih bercanda dengan teman lain dan bermain-main dengan alat tulis. Akan tetapi, pada saat mulai kegiatan diskusi dan permainan siswa mulai konsentrasi terhadap soal yang diberikan. Setiap kelompok bersemangat dalam mengerjakan secara bersama-

sama, tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang peduli terhadap diskusi yang berlangsung. Ketika guru menyampaikan adanya hadiah bagi tim terbaik, siswa mulai bersemangat dan fokus terhadap tahap turnamen selanjutnya.

Pelaksanaan TGT dalam pembelajaran memberikan perbedaan dengan pembelajaran sebelumnya. Dengan menggunakan model TGT, siswa lebih aktif dan suasana kelas menjadi lebih hidup. Sikap dan perilaku siswa saat pembelajaran mengalami sedikit peningkatan dengan adanya suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

d. Hasil tindakan

Setelah pembelajaran menggunakan model TGT selesai, selanjutnya siswa mengerjakan soal *post test* untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat memahami materi pengolahan sup dan soto setelah dilakukan pembelajaran dengan model TGT.

Tabel 9. Hasil Belajar Pengolahan Masakan Indonesia Siklus I

No.	Klasifikasi Ketuntasan	Siklus I	
		Jumlah Siswa	Persen
1.	Tuntas	21	65,63 %
2.	Belum Tuntas	11	34,37 %

Berdasarkan hasil belajar pada tabel 9, dapat dideskripsikan bahwa hasil *post test* pada siklus I terdapat 21 siswa atau 65,63 % yang tuntas dan 11 atau 34,37 % siswa yang belum tuntas. Hal ini

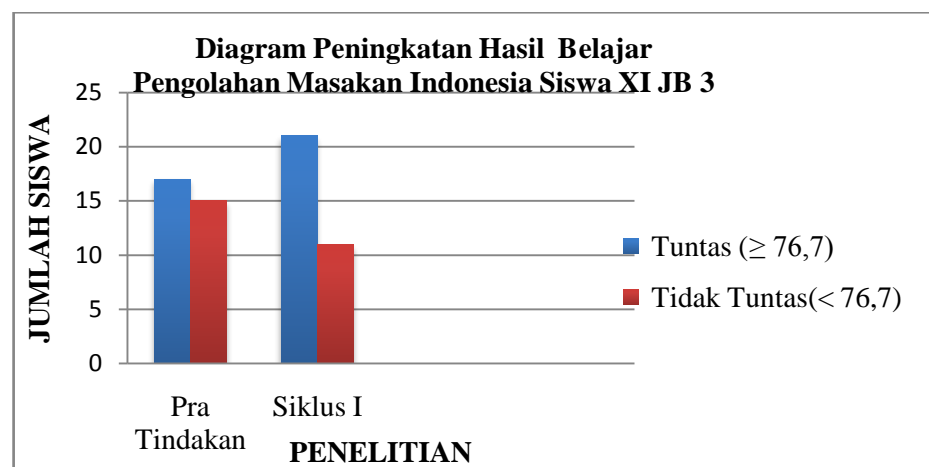
berarti sebanyak 65,63 % dari total jumlah siswa mendapatkan nilai $\geq 76,7$. Sedangkan rata-rata hasil tes menunjukkan 81,3.

Dari hasil tes siklus I menunjukkan bahwa setelah pembelajaran pengolahan masakan Indonesia dengan model TGT terjadi peningkatan jumlah prosentase siswa yang tuntas KKM dari pra penelitian tindakan sampai penelitian tindakan siklus I.

Adapun perbandingan prosentase hasil belajar pra penelitian tindakan dan hasil belajar penelitian tindakan siklus I dapat dijelaskan pada tabel 10. di bawah ini:

Tabel 10. Hasil Belajar Pengolahan Masakan Indonesia Pra Tindakan dan Siklus I

No.	Klasifikasi Ketuntasan	Pra Tindakan		Siklus I	
		Jumlah Siswa	Persen	Jumlah Siswa	Persen
1.	Tuntas	17	53,13 %	21	65,63 %
2.	Belum Tuntas	15	46,87 %	11	34,37 %
Rata-rata		74,3		81,3	



Gambar 3. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Penelitian Pra Tindakan dan Siklus I.

Berdasarkan tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa prosentase ketuntasan belajar meningkat hasil belajar pra tindakan dari hasil *post test* siklus I sebesar 53,13 % menjadi 65,63 %. Namun ketuntasan hasil belajar pengolahan masakan Indonesia belum tercapai dari indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebesar ≥ 75 % dari jumlah siswa.

Berdasarkan hasil wawancara siswa XI JB 3, diketahui hambatan dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran TGT siklus I yang dirangkum sebagai berikut:

Tabel 11. Rangkuman Hasil Wawancara tanggapan dan hambatan siswa XI JB 3 Penelitian Siklus I

No.	Indikator	Persen	Keterangan
1.	TGT mudah dipahami	21,87 %	
2.	Hambatan Siswa	78,13 %	Siswa belum memahami prosedur TGT
3.	TGT menyenangkan	100 %	
4.	Kegiatan yang disukai: a. Diskusi b. Game c. Turnamen d. Penghargaan Kelompok	- 62,5 % - 37,5%	
5.	Kesan dan pesan		TGT adalah pembelajaran yang kreatif. Soal <i>post test</i> harus bervariasi
6.	Membantu teman ketika kesulitan	100%	
7.	Siswa lebih memahami materi	53,13%	

e. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran mengenai hasil pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran.

Dari penelitian tindakan kelas siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan dibandingkan dari hasil belajar pra penelitian tindakan kelas. Pada pra siklus menunjukkan 53,13 % atau 17 siswa yang mendapat nilai diatas KKM, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 65,63% atau 21 siswa. Dari hasil tersebut, peneliti dan guru mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia merasakan belum maksimal karena belum mencapai ketuntasan sebagaimana kriteria keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti yaitu 75 % dari jumlah total siswa dalam satu kelas telah mencapai KKM ($\geq 76,7$).

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum optimal karena masih terdapat beberapa kekurangan. Ketika penyajian materi oleh guru praktikan, siswa kurang aktif dan masih terdapat siswa yang tidak memerhatikan penjelasan guru. Siswa kurang aktif bertanya ketika pembelajaran berlangsung. Sedangkan pada tahap permainan dan turnamen ada beberapa siswa yang masih bingung sehingga guru harus mengulang kembali aturan permainan dan turnamen.

Dari hasil wawancara siswa, tanggapan siswa terhadap pembelajaran TGT sangat positif. Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran model TGT. Siswa berpendapat bahwa dengan adanya pembelajaran TGT tersebut, mereka lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Akan tetapi, soal yang diberikan pada

akhir pembelajaran kurang bervariasi, sehingga siswa merasa bosan dan cenderung meremehkan. Hal ini disebabkan soal tersebut telah digunakan pada saat pra penelitian tindakan kelas.

Dengan adanya kekurangan-kekurangan yang telah dijelaskan diatas, penelitian tindakan kelas masih jauh dari harapan dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dan peningkatan untuk penelitian tindakan siklus berikutnya.

Adapun perbaikan dan peningkatan yang akan dilakukan untuk siklus II adalah :

- 1) Hasil belajar mengalami peningkatan dan mencapai ketuntasan sesuai dengan kriteria keberhasilan 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM.
- 2) Penyajian materi disajikan oleh siswa dengan diskusi dan presentasi di depan kelas. Dengan adanya presentasi tersebut diharapkan siswa aktif untuk mengemukakan pendapat dan mengajukan pertanyaan.
- 3) Penjelasan aturan permainan dan turnamen harus jelas dan mudah dipahami siswa.
- 4) Guru membuat soal *post test* yang bervariasi, tetapi masih dengan materi yang sama.

4. Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Penelitian siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 8 Agustus 2012 pukul 09.15 – 12.30 WIB dengan materi pengolahan sup dan soto. Pada siklus II ini peneliti sebagai guru yang melakukan tindakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sedangkan guru pengolahan masakan Indonesia bertindak sebagai observer dan monitoring terhadap aktivitas siswa dan guru praktikan di kelas. Peneliti juga dibantu oleh teman sejawat dalam proses observasi di kelas. Jumlah siswa yang hadir pada siklus II adalah 33 siswa dari jumlah siswa 33. Pada Penelitian tindakan kelas dalam setiap siklusnya terdiri atas 4 tahapan tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun hasil penelitian siklus II sebagai berikut:

a. Rencana Tindakan

Sebelum tindakan dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan perencanaan tindakan. Tahapan persiapan dimulai dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). RPP disusun sebagai acuan dalam pelaksanaan selama pembelajaran di kelas. Selanjutnya peneliti menyiapkan media pembelajaran, instrumen untuk mengetahui hasil belajar siswa, lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dengan guru atau siswa dengan siswa lain dan lembar wawancara untuk mengetahui tanggapan dan hambatan siswa terhadap model pembelajaran TGT.

Tahapan selanjutnya peneliti menyiapkan materi yang akan disajikan pada siklus II. Materi yang akan disajikan pada siklus II adalah pengolahan sup dan soto meliputi pengertian dan jenis sup, pengertian dan jenis soto, ciri-ciri sup, ciri-ciri soto, proses pembuatan sup, proses pembuatan soto, pemilihan bahan berkualitas, bumbu dan rempah.

Kemudian peneliti mulai membuat soal untuk permainan. Soal terdiri atas 13 soal terdiri atas soal isian dan soal tebak kata yang mana jawaban telah tersedia sejumlah 30 jawaban. Hal ini bertujuan agar siswa terkecoh dengan jawaban yang melebihi jumlah soal. Teknik permainannya dengan mencocokkan soal dengan jawaban dengan benar. Setiap tim harus berdiskusi dengan baik untuk menghasilkan kesepakatan jawaban yang benar. Dengan adanya diskusi tersebut, setiap siswa dapat aktif dalam mengemukakan pendapatnya masing-masing dan berusaha menjadikan timnya sebagai pemenang.

b. Pelaksanaan

Penelitian tindakan kelas siklus II dimulai dengan kegiatan apersepsi yaitu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari dengan tujuan untuk membuka memori pengetahuan siswa. Dan guru mengulang sedikit materi minggu sebelumnya. Beberapa siswa merespon pertanyaan guru. Selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk berkelompok secara heterogen untuk melakukan diskusi presentasi..

Setiap tim ditugaskan untuk menyajikan satu materi. Adapun pembagian materi presentasi sebagai berikut:

- 1) Tim Merah : Pengertian, jenis, dan ciri-ciri sup
- 2) Tim Kuning : Bumbu dan rempah
- 3) Tim Hijau : Pengertian, jenis, dan ciri-ciri soto
- 4) Tim Biru : Proses pembuatan sup dan penyajiannya
- 5) Tim Ungu : Pemilihan bahan yang berkualitas
- 6) Tim Orange : Proses pembuatan soto dan penyajiannya

Selama penyajian materi, guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum jelas. Dan selama presentasi berlangsung, guru mengamati keaktifan siswa dan memberikan nilai plus bagi siswa yang mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Selanjutnya guru memberikan konfirmasi terhadap pertanyaan yang belum terpecahkan.

Tahap selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk berkelompok secara heterogen dengan nama tim merah, kuning, hijau, biru, ungu dan orange. Guru memberikan motivasi dan pemberitahuan agar siswa mempersiapkan diri untuk diskusi, permainan dan turnamen. Guru menjelaskan aturan permainan siklus II dengan jelas dan tegas. Guru memberikan motivasi dan semangat agar siswa bersaing secara sportif dalam permainan tersebut. Selanjutnya guru membagikan soal permainan dan lembar kerja. Siswa harus mencari dan mencocokkan jawaban yang tepat dengan menempelkan kertas jawaban ke lembar

kerja. Dalam permainan ini setiap tim harus berdiskusi dengan baik untuk menghasilkan kesepakatan jawaban yang benar.

Tahap selanjutnya adalah kegiatan turnamen, dimana guru mengkondisikan siswa homogen dalam meja turnamen yang telah disiapkan. Peneliti menyiapkan enam meja turnamen untuk enam kelompok homogen. Sebelum turnamen dimulai, guru menjelaskan aturan main dalam turnamen tersebut.

Guru terlebih dahulu membacakan 6 siswa yang maju ke meja turnamen tahap pertama. Masing-masing siswa merupakan perwakilan dari masing-masing tim mereka. Kemudian salah satu siswa mengambil nomor soal yang akan mereka jawab. Selanjutnya guru membacakan soal yang telah dipilih siswa. Ke enam siswa tersebut mulai menjawab pertanyaan dengan menulis di kertas yang telah disediakan. Akan tetapi dalam turnamen tersebut teman lain tidak boleh membantu dalam menjawab pertanyaan. Bagi siswa yang melanggar akan dikenai pengurangan poin.

Setelah siswa selesai menjawab soal, jawaban dikumpulkan pada sebuah kotak yang telah disediakan. Selanjutnya guru membacakan kelompok siswa yang maju ke meja turnamen tahap berikutnya. Aturan permainan sama dengan sebelumnya hingga turnamen tahap ke enam.

Dalam pelaksanaan turnamen siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk mengikuti turnamen, sedangkan siswa yang belum maju turnamen

dapat belajar untuk mempersiapkan diri. Selain itu masing-masing tim memberikan semangat dan dorongan untuk temannya yang maju turnamen, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup. Siswa yang awalnya pasif mulai harus belajar berpartisipasi dan aktif demi kemenangan kelompoknya.

Setelah turnamen selesai dilakukan, skor akan diakumulasikan dengan skor diskusi dan permainan. Bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah. Pada penelitian tindakan kelas siklus II didapatkan hasil peringkat pertama diraih tim merah, peringkat kedua oleh tim kuning dan peringkat ketiga oleh tim biru.

Setelah kegiatan diskusi, permainan dan turnamen selesai, guru melaksanakan penilaian *post test* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disajikan. Penilaian dikerjakan secara individu oleh siswa.

Kemudian setelah pembelajaran usai, peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa siswa untuk mengetahui hambatan dan tanggapan terhadap pembelajaran TGT.

c. Observasi Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT pada siklus II dapat dikatakan baik karena tidak mengalami hambatan yang berarti. Hambatan yang muncul pada penelitian siklus I dapat diatasi pada penelitian siklus II. Metode penyampaian materi secara diskusi dan presentasi kelompok yang digunakan sangat efektif. Proses

pembelajaran melibatkan seluruh siswa untuk aktif dalam presentasi. Siswa mulai berani mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat dengan baik. Guru memberikan nilai plus bagi siswa yang aktif bertanya dan menjawab. Hal ini menimbulkan semangat bagi siswa untuk mengumpulkan nilai sebanyak-banyaknya. Pada kegiatan presentasi kelompok inilah suasana kelas menjadi hidup dan interaksi antar kelompok menjadi lebih aktif. Akan tetapi suasana menjadi sedikit gaduh sehingga guru harus sering menegur siswa.

Pada tahap permainan dan turnamen, siswa sudah mulai memahami dan beradaptasi dengan baik. Aktivitas siswa pada saat pelaksanaan tindakan sudah terorganisir secara baik dan teratur, sehingga masalah pada siklus I sudah teratasi.

Pelaksanaan TGT dalam pembelajaran memberikan perbedaan dengan pembelajaran sebelumnya. Dengan menggunakan model TGT, siswa lebih aktif dan suasana kelas menjadi lebih hidup.

d. Hasil tindakan

Penilaian terhadap keberhasilan tindakan siklus II dilakukan dengan memberikan soal *post test* kepada siswa untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat memahami materi pengolahan sup dan soto setelah dilakukan pembelajaran dengan model TGT.

Tabel 12. Hasil Belajar Pengolahan Masakan Indonesia siklus II

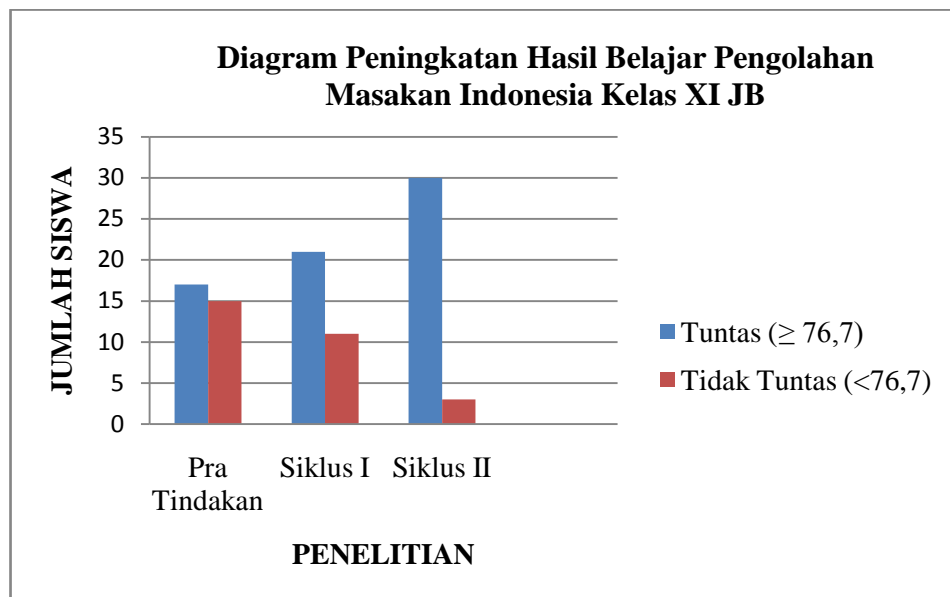
No.	Klasifikasi Ketuntasan	Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persen
1.	Tuntas	30	87,88 %
2.	Belum Tuntas	3	12,12 %

Berdasarkan hasil belajar pada tabel diatas, dapat dideskripsikan bahwa hasil tes pada siklus II terdapat 30 siswa atau 90,91 % yang tuntas dan 3 atau 9,09 % siswa yang belum tuntas. Hal ini berarti sebanyak 90,91 % dari total jumlah siswa mendapatkan nilai $\geq 76,7$. Sedangkan rata-rata hasil tes menunjukkan 88,9.

Dari hasil tes siklus II menunjukkan bahwa setelah pembelajaran pengolahan masakan Indonesia dengan model TGT terjadi peningkatan jumlah prosentase siswa yang tuntas KKM dari pra penelitian tindakan sampai penelitian tindakan siklus I dan siklus II.

Tabel 13. Hasil Belajar Pengolahan Masakan Indonesia Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No.	Klasifikasi Ketuntasan	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persen	Jumlah Siswa	Persen	Jumlah Siswa	Persen
1.	Tuntas	17	53,13 %	21	65,63 %	30	87,88 %
2.	Belum Tuntas	15	46,87 %	11	34,37 %	3	12,12 %



Gambar 4. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Penelitian Pra Tindakan dan Siklus I

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase ketuntasan belajar dari pra tindakan 53,13 %, siklus I 65,63 %, dan siklus II meningkat menjadi 87,88%, sehingga prosentase ketuntasan hasil belajar pengolahan masakan Indonesia pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebesar ≥ 75 % dari jumlah siswa. Untuk nilai rata-rata juga mengalami peningkatan yaitu pada pra tindakan 74,3; siklus I 81,3; dan siklus II 89,9.

Berdasarkan hasil wawancara siswa XI JB 3, diketahui hambatan dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran TGT siklus I yang dirangkum sebagai berikut:

Tabel 14. Rangkuman Hasil Wawancara tanggapan dan hambatan siswa XI JB 3 Penelitian Siklus II

No.	Indikator	Persen	Keterangan
1.	TGT mudah dipahami	100 %	
2.	Hambatan Siswa	-	
3.	TGT menyenangkan	100 %	
4.	Kegiatan yang disukai: a. Diskusi/ presentasi b. Game c. Turnamen d. Penghargaan Kelompok	- 75,75 % - 24,25 %	
5.	Kesan dan pesan		TGT adalah pembelajaran yang kreatif. Permainan harus lebih kreatif
6.	Membantu teman ketika kesulitan	100%	
7.	Siswa lebih memahami materi	93,93%	

e. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil wawancara dengan siswa, maka diperoleh gambaran tentang tindakan kelas yang dilaksanakan pada siklus II yang digunakan untuk refleksi. Refleksi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dan evaluasi berlangsung. Refleksi menunjukkan keberhasilan dan kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun keberhasilan dan kekurangan pada penelitian siklus II sebagai berikut:

1) Kekurangan

- a) Hasil belajar menunjukkan masih terdapat 3 siswa yang belum mencapai KKM.

- b) Suasana kelas menjadi sedikit gaduh karena banyak siswa yang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.

2) Kelebihan

- a) Siswa bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran pada saat presentasi kelompok.
- b) Siswa mempunyai keberanian dalam bertanya, mengemukakan pendapat, dan menjawab pertanyaan.
- c) Siswa mulai memahami dan dapat beradaptasi dengan model pembelajaran TGT.
- d) Siswa senang dan bersemangat dalam mengikuti permainan dan turnamen.
- e) Dengan model pembelajaran TGT, siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.
- f) Hasil belajar mengalami peningkatan dan mencapai ketuntasan sesuai dengan kriteria keberhasilan 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM.

Berdasarkan hasil penelitian pra tindakan, siklus I hingga siklus II dapat dibuat rangkuman sebagai berikut:

Tabel 15. Pelaksanaan Pembelajaran TGT pra tindakan, siklus I, dan siklus II

No.	Indikator	Penelitian		
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Metode Pembelajaran	Ceramah	Kooperatif Model TGT	Kooperatif Model TGT
2.	Penyajian Materi	Ceramah	Ceramah	Diskusi & presentasi
3.	Pembentukan Kelompok	-	Heterogen & homogen	Heterogen & homogen
4.	Permainan	-	Soal teka-teki dan tebak kata	Soal mencocokkan dan tebak kata
5.	Turnamen	-	Kartu bernomor berisi soal essay dan tebak kata	Kartu bernomor berisi soal essay dan tebak kata
6.	Penghargaan kelompok	-	Juara 1: ungu Juara 2: biru Juara 3: kuning	Juara 1: merah Juara 2: kuning Juara 3: biru
7.	Post test	Ketuntasan mencapai 53,13 %	Ketuntasan mencapai 65,63 %	Ketuntasan mencapai 87,88 %
8.	Kondisi siswa	pasif	aktif	aktif
9.	Hambatan	pembelajaran monoton	Siswa belum memahami TGT	-

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi pra tindakan, menunjukkan bahwa pembelajaran pengolahan masakan Indonesia di kelas XI JB 3 SMK N 3 Klaten masih banyak didominasi oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran belum terlaksana secara optimal. Dalam hal ini guru masih menggunakan metode ceramah dan belum menerapkan pembelajaran secara kelompok

untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang dijelaskan guru, serta tidak ada interaksi dan umpan balik dari siswa, sehingga berakibat kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Hasil *post test* pra tindakan menunjukkan prosentase siswa yang belum tuntas mencapai 46,87 % atau 15 siswa, sedangkan siswa yang tuntas sebanyak 53,13 % atau 18 siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan agar proses pembelajaran lebih optimal dan hasil belajar pengolahan masakan Indonesia mengalami peningkatan.

Peneliti melakukan tindakan selanjutnya dengan menerapkan metode pembelajaran *cooperative learning* model *Team Game Tournament* (TGT), karena merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan sistem permainan kelompok. Dengan adanya permainan kelompok tersebut diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang meliputi komponen penyajian kelas, kelompok (*team*), *games*, *tournament*, dan *team recognized*.

Pelaksanaan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran pengolahan masakan Indonesia pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2012 dengan materi pengolahan sup dan soto. Sebelum dilaksanakan penelitian siklus I perlu dilakukan perencanaan tindakan.

Dalam tahap perencanaan tindakan siklus I yang dilakukan adalah merancang tindakan meliputi, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi untuk penyajian kelas, menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan permainan, soal turnamen dan soal *post test*. Kemudian menyiapkan lembar observasi untuk membantu peneliti dan observer dalam mengamati aktivitas siswa selama tindakan berlangsung. Selanjutnya menyiapkan pedoman wawancara untuk mengetahui tanggapan dan hambatan siswa.

Sedangkan pada tahap pelaksanaan siklus I, peneliti bertindak sebagai guru menyajikan materi pengolahan sup dan soto di kelas. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas. Selanjutnya guru membagi kelompok belajar secara homogen dan heterogen untuk permainan dan turnamen. Permainan dilaksanakan secara diskusi dimana setiap tim terdiri atas 5-6 siswa harus bekerja sama dalam menyelesaikan soal teka-teki yang diberikan. Sedangkan turnamen dilakukan setelah permainan, dimana setiap siswa sebagai perwakilan tim menjawab pertanyaan yang telah dipilih sebelumnya. Setiap siswa dalam turnamen ini mempunyai tingkat akademik yang sama, sehingga mereka bersaing mengumpulkan poin untuk kemenangan tim mereka masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi tindakan siklus I menunjukkan bahwa proses pembelajaran cukup baik. Akan tetapi masih mengalami sedikit kendala dalam pelaksanaan tindakan siklus I tersebut. Kendala yang

dihadapi adalah saat penyajian materi kurang efektif karena masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Pembelajaran cenderung pasif karena siswa belum berani mengajukan pertanyaan dan opini. Akan tetapi siswa lebih bersemangat ketika permainan dimulai. Pada permainan tersebut siswa dapat saling bekerja sama dalam memecahkan soal. Soal yang diberikan berupa teki-teki, sehingga siswa merasa senang untuk mengerjakannya. Dari diskusi tersebut, setiap siswa mampu dan berani mengutarakan pendapatnya masing-masing. Begitu pula dengan kegiatan turnamen, siswa lebih bergairah dalam mengumpulkan poin untuk kemenangan tim mereka masing-masing. Bagi tim yang mengumpulkan poin tertinggi akan mendapatkan hadiah dari guru.

Pada akhir pembelajaran, guru mengadakan evaluasi berupa *post test* yang dikerjakan secara individu. *Post test* tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi dan peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil *post test* tersebut didapat hasil belajar siswa pada siklus I terdapat 21 siswa atau 65,63 % yang tuntas dan 11 siswa atau 34,37 % yang belum tuntas. Hal ini berarti sebanyak 65,63 % dari total jumlah siswa mendapatkan nilai $\geq 76,7$. Sedangkan rata-rata hasil tes menunjukkan 81,3. Berdasarkan hasil *post test* tersebut, dapat diketahui bahwa setelah pembelajaran pengolahan masakan Indonesia dengan model TGT terjadi peningkatan jumlah prosentase siswa yang tuntas KKM dari pra penelitian tindakan sampai penelitian tindakan siklus I. Prosentase

siswa yang memenuhi KKM pra tindakan dan siklus I menunjukkan peningkatan dari 53,13 % menjadi 65,63%. Namun ketuntasan hasil belajar pengolahan masakan Indonesia belum tercapai dari indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebesar ≥ 75 % dari jumlah siswa.

Setelah pembelajaran usai, peneliti mengadakan wawancara siswa untuk mengetahui tanggapan dan hambatan pembelajaran dengan model TGT. Dari hasil wawancara tersebut diketahui tanggapan siswa 21,87 % pembelajaran TGT mudah dipahami, 100 % siswa menganggap bahwa TGT menyenangkan. Kegiatan yang paling disukai adalah tahap permainan dengan prosentase 62,5 %, sedangkan tahap penghargaan kelompok 37,5 %. Selain itu, siswa lebih mudah memahami materi dengan prosentase 53,13 %. Namun, 78,13 % siswa belum memahami prosedur pembelajaran TGT.

Secara keseluruhan siswa, siswa mempunyai kesan bahwa pembelajaran TGT adalah pembelajaran yang kreatif, namun terdapat sedikit catatan mengenai soal post test yang digunakan. Sebaiknya dilakukan revisi ulang agar soal tersebut lebih bervariasi dan siswa tidak merasa bosan.

Berdasarkan hasil refleksi, peneliti dan guru mata pelajaran bersepakat untuk mengadakan perbaikan. Hal ini dilakukan karena penelitian belum mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil belajar belum mencapai ketuntasan sebagaimana kriteria keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti yaitu 75 % dari jumlah total siswa dalam satu kelas telah mencapai KKM

($\geq 76,7$). Selain itu, masih ada kekurangan-kekurangan yang telah dijelaskan diatas. Dengan adanya kekurangan tersebut, penelitian tindakan kelas masih jauh dari harapan dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dan peningkatan untuk penelitian tindakan siklus berikutnya yaitu penelitian tindakan kelas siklus II.

Pada tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 8 Agustus 2012. Peneliti bertindak sebagai guru praktikan. Sedangkan yang bertindak sebagai observer adalah teman sejawat peneliti. Guru mata pelajaran memonitoring saat pembelajaran berlangsung. Setiap siklus terdiri beberapa tahap meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi, hasil tindakan dan refleksi. Perencanaan tindakan dilakukan dengan merancang segala sesuatu untuk pembelajaran di kelas nantinya. Perencanaan dengan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran model TGT, media pembelajaran, permainan, soal turnamen, *soal post test*, lembar observasi dan pedoman wawancara.

Pembelajaran dengan model TGT siklus II ini tidak jauh berbeda dengan tindakan siklus I. Perbedaan terletak pada saat penyajian kelas. Dalam hal ini penyajian materi di kelas dilaksanakan oleh siswa. Guru mengarahkan setiap tim untuk melakukan diskusi. Selanjutnya setiap tim wajib mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Tim yang maju memberikan kesempatan kepada teman lainnya untuk bertanya dan mengajukan pendapat.

Dari hasil observasi menunjukkan bahwa metode penyampaian materi secara diskusi dan presentasi kelompok yang digunakan sangat efektif. Proses pembelajaran melibatkan seluruh siswa untuk aktif dalam presentasi. Siswa mulai berani mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat dengan baik. Guru memberikan nilai plus bagi siswa yang aktif bertanya dan menjawab. Hal ini menimbulkan semangat bagi siswa untuk mengumpulkan nilai sebanyak-banyaknya. Pada kegiatan presentasi kelompok inilah suasana kelas menjadi hidup dan interaksi antar kelompok menjadi lebih aktif. Akan tetapi suasana menjadi sedikit gaduh sehingga guru harus sering menegur siswa. Sedangkan pada tahap permainan dan turnamen, siswa sudah mulai memahami dan beradaptasi dengan baik. Aktivitas siswa pada saat pelaksanaan tindakan sudah terorganisir secara baik dan teratur, sehingga masalah pada siklus I sudah teratasi.

Penilaian terhadap keberhasilan tindakan siklus II dilakukan dengan memberikan soal *post test* kepada siswa untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat memahami materi pengolahan sup dan soto setelah dilakukan pembelajaran dengan model TGT. Data hasil *post test* pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar 30 siswa atau 90,91 % telah mencapai ketuntasan KKM, sedangkan hasil belajar 3 siswa atau 9,01% belum mencapai ketuntasan KKM. Hal ini berarti sebanyak 90,91% dari total jumlah siswa mendapatkan nilai $\geq 76,7$. Sedangkan rata-rata hasil tes menunjukkan 88.9

Berdasarkan hasil *post test*, dapat diketahui bahwa setelah pembelajaran pengolahan masakan Indonesia dengan metode TGT terjadi peningkatan jumlah prosentase ketuntasan KKM dari pra penelitian pra tindakan, tindakan siklus I hingga tindakan siklus II. Prosentase Ketuntasan hasil belajar pra tindakan, siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan dari 53,13 %, 65,63 %, menjadi 90,91 %. Oleh karena itu, prosentase ketuntasan hasil belajar pengolahan masakan Indonesia pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebesar ≥ 75 % dari jumlah siswa.

Setelah pembelajaran usai, peneliti mengadakan wawancara kembali kepada siswa XI JB 3 untuk mengetahui tanggapan dan hambatan pembelajaran dengan model TGT. Dari hasil wawancara tersebut diketahui 100 % siswa menganggap pembelajaran TGT mudah dipahami dan menyenangkan. Kegiatan yang paling disukai adalah tahap permainan dengan prosentase 75,75 %, sedangkan tahap penghargaan kelompok 24,25%. Selain itu, siswa lebih mudah memahami materi dengan prosentase 93,93 %.

Secara keseluruhan siswa, siswa mempunyai kesan bahwa pembelajaran TGT adalah pembelajaran yang menarik dan kreatif. Hambatan yang dialami siswa pada siklus I telah teratasi, sedangkan siklus II tidak ada hambatan yang berarti.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil wawancara dengan siswa, maka diperoleh gambaran

tentang tindakan kelas yang dilaksanakan pada siklus II yang digunakan untuk refleksi. Refleksi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dan evaluasi berlangsung. Refleksi menunjukkan keberhasilan dan kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun keberhasilan pada penelitian siklus II antara lain: siswa bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran pada saat presentasi kelompok; siswa mempunyai keberanian dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat; siswa mulai memahami dan dapat beradaptasi dengan model pembelajaran TGT; siswa senang dan bersemangat dalam mengikuti permainan dan turnamen; siswa lebih mudah memahami materi pelajaran; hasil belajar mengalami peningkatan dan mencapai ketuntasan sesuai dengan kriteria keberhasilan 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran TGT memberikan perbedaan dengan pembelajaran sebelumnya. Dengan menggunakan model TGT, siswa lebih aktif dan suasana kelas menjadi lebih hidup. Sikap dan perilaku siswa saat pembelajaran mengalami peningkatan dengan adanya suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Dengan adanya model TGT pula siswa lebih memahami pelajaran dengan baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas tentang penerapan metode pembelajaran *cooperative learning* model *Team Game Tournament*(TGT) pada mata pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia pada siswa kelas XI jasa boga di SMK Negeri 3 Klaten, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Mengembangkan rencana pembelajaran TGT dengan membuat langkah-langkah pembelajaran mulai dari pembentukan kelompok belajar, penyajian kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan kelompok melalui RPP.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran TGT ternyata mengalami hambatan pada siklus I yaitu 78,13 % siswa belum memahami prosedur pembelajaran TGT. Sedangkan pada siklus II tidak ada hambatan yang berarti.
3. Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa kelas XI JB 3 diketahui 100 % siswa menganggap pembelajaran TGT mudah dipahami dan menyenangkan. Kegiatan yang paling disukai adalah tahap permainan dengan prosentase 75,75 %, dan tahap penghargaan kelompok 24,25%. Selain itu, siswa lebih mudah memahami materi dengan prosentase 93,93 %.
4. Penerapan metode pembelajaran *cooperative learning* model TGT dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia pada siswa XI Jasa Boga di SMK Negeri 3 Klaten. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar pratindakan menunjukkan prosentase ketuntasan hasil belajar 53,13 % dengan rata-rata 74,3, hasil belajar siklus I 65,63 % dengan rata-rata 81,3.

Sedangkan hasil tes siklus II telah mencapai 90,91 % dengan rata-rata 88,9, siswa tuntas dalam pembelajaran Pengolahan Masakan Indonesia.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *cooperative learning* model *Team Game Tournament* pada matapelajaran Pengolahan Masakan Indonesia siswa XI jasa boga SMK Negeri 3 Klaten, diajukan sejumlah saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sebaiknya pihak sekolah mendukung tenaga pendidik/ guru untuk mengembangkan pembelajaran inovatif dan kreatif dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*)

2. Bagi Guru

- a. Dengan hasil penelitian ini, hendaknya guru menerapkan metode pembelajaran *cooperative learning* model TGT dalam proses pembelajaran di kelas, agar nantinya kualitas pembelajaran semakin baik.
- b. Peneliti menyerahkan tindakan selanjutnya bagi 3 siswa yang belum tuntas kepada guru matapelajaran Pengolahan Masakan Indonesia untuk melakukan program remedial.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2007. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Anita Lie. 2005. *Coopertive Learning*. PT Grasindo, Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Penilaian Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Jakarta.
- Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten. 2009. *Kurikulum SMK Negeri 3 Klaten*. Tidak Diterbitkan, Klaten.
- Devi Hapsari. 2011. *Efektifitas integrasi soft skill pada mata pelajaran Patiseri menggunakan pembelajaran model TGT siswa tata boga SMK Negeri 3 Sukoharjo*. Skripsi Tidak diterbitkan, UNY.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Endang Mulyatiningsih. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. UNY press, Yogyakarta.
- Fahrul Alam Yuniarsa. 2012. *Pendidikan Sebagai Investasi Utama Negara*. (<http://www.blog.alamfay.com>). diakses 12 Desember 2012.
- Fauzi. 2012. *Hasil uji Kompetensi Guru Masih di Bawah Standar*. (thp_407_Hasil_uji_Kompetensi_Guru_Masih_di_Bawah_Standar_blogdetik). 5 Desember 2012.
- Hernawang Nilakandhi. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Makan Purbalingga*. Skripsi Tidak Diterbitkan, UNY.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Jamal Ma'mur Asmani. 2011. *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, dan Inovatif*. Diva Press, Yogyakarta.
- Jogiyanto HM. 2006. *Pembelajaran Metode Kasus untuk Dosen dan Mahasiswa*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Maryati. 2011. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achivement Divisions) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Diklat Kewirausahaan Siswa Jurusan Tata Busana SMK N 4 Yogyakarta*. Skripsi Tidak Diterbitkan, UNY.

- Miftahul Triana Fajri. 2011. *Implementasi Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana SMK N 6 Purworejo*. Skripsi tidak diterbitkan, UNY.
- Mohammad Ali. 2010. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Pustaka Jendela Utama, Bandung.
- Nana Sudjana. 1991. *Media Pembelajaran*. Sinar Baru, Bandung.
- Nur Asma. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Nurfitri Winda Yudiana. 2011. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Menggunakan Model TGT Pada Siswa Kelas IV di SD N SUMBER 1 BERBAH SLEMAN*. Skripsi tidak diterbitkan, UNY.
- Oemar Hamalik. 1975. *Metode Belajar dan Kesulitan- Kesulitan Belajar*. Tarsito, Bandung.
- Oemar Hamalik. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. PT.Bumi Aksara, Bandung.
- Oemar Hamalik. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Qani Uliyati. 2011. *Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Sanggreman Rawalo Banyumas*. Skripsi Tidak Diterbitkan, UNY.
- Rochiati Wiriaatmadja. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Setiawan Djuharie, O. 2001. *Pedoman Penulisan Skripsi Tesis Disertasi*. Yrama Widya, Bandung.
- Sri Hariyati. 2012. *Handout Pengolahan Masakan Indonesia*. Tidak Diterbitkan, Klaten.
- Sudjana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta, Bandung.
- Suharsimi Arikunto dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara, Jakarta.

- Suharsimi Arikunto. 1995. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Suharsimi Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Supriyadi. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Cakrawala Ilmu, Yogyakarta.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Yan Ermawati. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Indonesia Kelas X Tata Boga SMK Swadaya Temanggung*. Skripsi tidak diterbitkan, UNY.

Gambar: Penyajian Materi Oleh Guru Praktikan



Gambar : Kegiatan Diskusi dan Game Siklus I

Kelompok: UNGU



Kelompok: MERAH



Gambar : Siswa belajar sebelum tournament berlangsung

Kelompok : ORANGE



Gambar : Siswa belajar sebelum kegiatan post test

Kelompok: BIRU



Gambar : Siswa berdiskusi untuk presentasi

Kelompok: KUNING



Gambar : Kegiatan Presentasi



Gambar: Kegiatan Diskusi & Game Siklus II



Gambar: Penghargaan Kelompok



Gambar: Siswa Senang Mengikuti Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)



HANDOUT

Kompetensi keahlian	: Jasa Boga
Mata Pelajaran	: Pengolahan Masakan Indonesia
Kelas/ Semester	: X I/ 1
Standar kompetensi	: Pengolahan Masakan Indonesia
Kompetensi dasar	: Mengolah sup dan soto
Materi Pembelajaran	: - Menyiapkan dan mengolah kaldu - Sup dan soto

KALDU (*STOCK*)

A. Pengertian

Kaldu adalah cairan yang dihasilkan rebusan dari daging dan tulang yang dimasak dalam waktu tertentu, diberi bumbu dan sayuran sebagai pengaroma, sehingga zat-zat ekstraktif yang terdapat di dalamnya dapat keluar dan larut dalam cairan tersebut.

B. Jenis Kaldu

1. Kaldu putih (*white stock*) : cairan kaldu berwarna putih dapat berasal dari sapi, anak sapi, kambing, ayam dan ikan.
2. Kaldu coklat (*brown sauce*): cairan kaldu berwarna coklat dapat berasal dari sapi/ anak sapi, kambing dan binatang buruan.

C. Fungsi Kaldu

1. Sebagai dasar pembuatan macam-macam sup dan saus
2. Sebagai penyedap yang ditambahkan pada makanan tertentu
3. Merangsang alat pencernaan sehingga menimbulkan nafsu makan
4. Dapat diberikan pada orang sakit.

D. Bahan Pembuatan kaldu

Bahan pembuatan kaldu terdiri dari:

1. Bahan dasar pembuatan kaldu berasal dari hewani.
 - a. Daging/ tulang sapi

Kaldu sapi muda: lemaknya tidak banyak kebanyakan diambil dari tulang karena mengandung sum-sum, protein dan zat-zat lain yang penting untuk pertumbuhan tubuh.

Kaldu sapi tua: banyak mengandung zat ekstraktif dan bila masak dalam waktu lama tidak akan hancur.

b. Ayam

Yang dapat digunakan sebagai bahan pembuat kaldu adalah tulang, kepala, dan kaki. Ayam yang baik untuk bahan kaldu adalah ayam yang sudah tua.

c. Kambing

Yang baik adalah kambing berumur 1 tahun, dan yang digunakan adalah tulangnya.

d. Ikan

Dipergunakan ikan yang tidak berbau keras, dapat juga digunakan tulang kepala ikan. Ikan yang baik digunakan adalah ikan kakap.

2. Air

Dipergunakan air yang bersih dan bebas dari bau atau rasa yang tajam, misalnya rasa kaporit, asin dan lain-lain.

3. Bahan penyedap (*mire poix*)

Berasal dari nabati sejenis sayuran terdiri dari wortel, bawang Bombay, batang bawang, batang seledri, direbus bersama selama proses pembuatan kaldu, sehingga dapat memberikan aroma pada kaldu

4. Bahan penyedap (*bouquette qarni*)

Terdiri dari bawang Bombay, batang seledri segar, *bay leaf*, *thyme*, lada hitam diikat jadi satu direbus bersama kaldu.

E. Proses pembuatan kaldu

1. Pembuatan kaldu putih (*white stock*)

- Tulang dipotong-potong dibuang lemaknya
- Tulang *diblanching* dengan air mendidih
- Tulang dicuci bersih dengan air dingin
- Tulang+air dingin direbus hingga mendidih.
- Api dikecilkan, dibuang lemaknya (*skim*)
- Tambahkan bumbu (*mire poix* dan *bouquette qarni*)

- g. Dimasak dengan api kecil (*simmer*) tulang sapi 4 jam, ayam 2 jam, ikan ± 20 menit, dan kambing 3 jam.
- h. Disaring dengan saringan halus.
- 2. Pembuatan kaldu coklat (*brown stock*)
 - a. Tulang dipotong-potong dibuang lemaknya
 - b. Tulang diroasting, digosongkan sampai coklat sambil ditambahkan *mire poix*
 - c. Tuangkan air dingin+ sayuran, bouquet qarni
 - d. Didihkan
 - e. *Simmer* 1,5 jam – 2 jam
 - f. Disaring ke dalam *stock pot*

F. Hal-hal yang penting dalam pembuatan kaldu

- 1. Pergunakan peralatan yang bersih.
- 2. Pergunakan bahan yang segar, mutu baik dan perbandingan yang tepat (1:1)
- 3. Pakai panci yang tebal.
- 4. Potongan tulang sebaiknya kecil, agar zat ekstraktif dan aroma keluar dengan maksimal.
- 5. Merebus tulang dimulai dengan air dingin dan setelah mendidih direbus dengan api kecil
- 6. Kaldu disaring dengan saringan halus.
- 7. Kaldu disimpan di ruang dingin (*refrigerator*)

SUP DAN SOTO

A. Pengertian Sup

Sup adalah makanan yang cair terbuat dari rebusan daging, ayam, atau sayuran, dengan menambahkan pengaroma bumbu dan isian. Sup dapat dihidangkan sebagai hidangan pembuka, makanan ringan atau sebagai pelengkap makanan pokok maupun sebagai *main course/ main dish*.

B. Fungsi sup

1. Untuk membangkitkan selera makan dan porsi kecil dalam arti boleh merupakan makanan pokok. Rasanya lezat, menarik, dan bernilai gizi.
2. Pada jamuan makan, berfungsi sebagai penetral rasa tajam dari *cold appetizer* atau untuk memasuki hidangan berikutnya.
3. Dalam susunan menu Indonesia sup termasuk dalam empat sehat lima sempurna, dan merupakan kelengkapan gizi serta sebagai pelumas dalam proses makan agar makan tidak tersangkut di kerongkongan.

C. Bahan Pembuatan sup

1. Bahan Utama/ bahan cair : kaldu (*stock*) yang sangat mempengaruhi kualitas sup yang akan dihasilkan.
2. Bahan isian
 - a. Nabati : bermacam-macam sayur-sayuran dan serelia
 - b. Hewani : daging, unggas, ikan dan jenis *seafood*
3. Bahan pengental : terdiri dari tepung, purre dari sayuran, susu, cream dan telur
4. Bahan pemberi aroma dan rasa, terdiri dari lada, garam, *bouquette*, *mire poix*, dan sebagainya.

D. Penggolongan sup

- a. Sup jernih (*clear soup*)

Sup yang dibuat dalam keadaan jernih tanpa pengental memakai kaldu ayam, daging, ikan, dan macam-macam sayuran sebagai isi atau garnish.
- b. Sup kental (*thick soup*)

Merupakan sup yang terbuat dengan menggunakan stock/ clear soup dikentalkan dengan bahan pengental seperti: tepung, susu, cream, liason, atau dari bahannya sendiri dengan ataupun tanpa isi.

c. *Special soup*

Sup yang terbuat dari bahan yang khusus/ istimewa, cara pengolahan khusus pula dan dengan rasa yang special. Disebut special karena tidak bisa digolongkan ke dalam *clear soup* maupun *thick soup*. Yang termasuk sup special : *chowders, cold soup, soup mader trou fruit*.

d. *National/ regional soup*

Sup yang berasal dari Negara asalnya kemudian diperkenalkan kepada dunia luas sebagai bagian dari international soup yang dapat dijumpai dalam daftar menu di beberapa restoran. Misalnya : *Chicken Broth* dari Inggris, *Minestrone* dari Italia, Soto Ayam dari Indonesia, *Potage Paysanne* dari Perancis, *Scotch Muttan Broth* dari skotlandia.

E. Hidangan Soto

Soto adalah hidangan yang berisi campuran daging atau ikan yang direbus bersama sayuran, dedaunan, rempah menghasilkan aroma ynag khas dan menggugah selera.

Soto merupakan masakan khas Indonesia yang digolongka sebagai sup Indonesia. Jenis soto di setiap daerah di Indonesia mempunyai ciri khas tersendiri dengan bahan dan bumbu-bumbu yang beragam.

1. Teknik pembuatan kaldu soto

Pembuatan kaldu pada soto tidak jauh berbeda dengan kaldu sup, tapi dapat juga dibuat dengan merebus langsung air bersama daging atau ayam yang akan digunakan sebagai isi dan setelah lunak dikeluarkan dari kaldu. Selanjutnya kaldu dibumbui. Sebelum dibumbui sebaiknya disaring terlebih dahulu supaya serbuk dan tulang tidak terbawa.

2. Teknik membumbui Soto

Bumbu yang digunakan dalam pembuatan sangat beragam tergantung dengan jenis soto. Teknik dalam membubui soto menggunakan bumbu halus yang ditumis terlebih dahulu dan ada pula yang tanpa ditumis. Bumbu soto yang ditumis harus benar-benar matang, karena bila belum matang akan menyebabkan aroma yang

langu (bahasa jawa). Sedangkan merebus bumbu dalam kaldu harus cukup lama supaya bumbu dapat meresap benar.

3. Pelengkap soto

Soto biasanya disajikan dengan dilengkapi dengan sambal, kecap dan irisan jeruk nipis. Beberapa jenis soto dilengkapi lagi dengan irisan tomat, perkedel kentang, perkedel singkong, kripik kentang, koyah, poyah, dan krupuk. Selain itu soto biasanya juga disajikan bersama nasi atau lontong/ kupat tergantung ciri khas pada masing-masing daerah.

4. Penyajian sup dan soto

Penyajian sup disesuaikan dengan jenis sup yang akan dihidangkan. Alat hidang yang digunakan adalah soup bowl dan saucer. Hidangan penyerta : macam bread yaitu French bread, muffin, plain bread, croissant dan nasi. Sedangkan Soto disajikan dalam keadaan panas. Soto dapat disajikan secara terpisah ataupun dicampur menjadi satu dengan nasi/lontong/ kupat.

a. Saat penyajian

- 1) Pada susunan continental modern sup disajikan sebelum makanan pokok atau sesudah cold appetizer pada makan siang maupun malam.
- 2) Pada susunan menu Indonesia disajikan serempak dengan hidangan lain.

b. Tempat penyajian

Sup disajikan pada mangkok dengan dua telinga agar tidak mudah tumpah dan mudah diangkat. Sup baik juga dihidangkan dengan piring cekung tanpa telinga (piring sup).

c. Volume Penyajian

Dalam hidangan continental sup sebagai bahan pembuka (sebelum pokok) disajikan sebanyak ± 200 cc- 250 cc untuk satu orang. Untuk hidangan Indonesia volumenya belum terstandart.

d. Suhu penyajian

Pada hidangan continental sup disajikan panas $\pm 70^{\circ}$ - 80°C dan sup dingin disajikan pada suhu $\pm 5^{\circ}$ - 7°C .

e. Porsi penyajian sup dan soto

Penyajian sup sebagai appetizer dengan porsi $2-2\frac{1}{2}$ dl, sebagai main course dengan porsi $3-3\frac{1}{2}$ dl.

f. Garnish Sup

Garnish yaitu hiasan/ dekorasi dalam menyajikan sup. Garnish pada sup dibedakan menurut fungsinya yaitu:

- 1) Garnish yang ada dalam sup atau garnish yang digunakan sebagai bahan isi. Misalnya: sayuran, daging, ayam, udang, biji-bijian, pasta.
- 2) Garnish yang ditaburkan diatas sup atau sebagai topping. Misalnya: chopped parsley. Keju parut, cream, crouton, paprika powder.
- 3) Garnish yang berupa pelengkap atau disajikan sebagai penyerta (accompaniment). Misalnya: crackers, corn chip, wafer, French bread.

5. Kriteria Sup dan Soto

a. Sup cair kriterinya adalah:

- 1) Sup harus benar-benar jernih dan tidak ada gumpalan.
- 2) Sup tidak berlemak.
- 3) Kaya dari segi aroma, rasa dan penampilan
- 4) Temperatur harus sesuai dengan jenis sup (dingin/panas)

b. Sup kental kriterianya adalah:

- 1) Mempunyai tekstur kental namun masih dapat dituang/ mengalir
- 2) Penampakan sup transparan
- 3) Tidak berbutir atau menggumpal
- 4) Temperatur harus sesuai baik sup dingin/ panas

c. Soto kriterianya adalah:

- 1) Berkuah kaldu atau santan
- 2) Perbandingan kuah dengan isi 2:1
- 3) Kaya dari segi aroma, rasa, dan penampilan
- 4) Temperatur penyajian panas

		Soto Madura 	
Soto Banjar	Soto Betawi		Soto Padang
			
Soto Kudus	Soto Bandung	Coto Makasar	Soto Lamongan

F. JENIS SUP DAN SOTO

1. Hidangan Sup

No.	Nama Sup	Daerah	Bahan Baku	Pelengkap	Kuah
1.	Rawon	Jawa Timur	Daging sapi	Telur asin, Tauge pendek, Kemangi	Hitam
2.	Sup Konro	Makassar	Iga sapi	Bawang goreng	Kuning kecoklatan
3.	Sup iga	Padang	Iga sapi, daging sapi	Emping, bawang goreng, seledri, sambal, jeruk nipis.	Jernih
4.	Timlo	Solo	Ayam, jamur, wortel Bunga sedap malan, soun	Telur Pindang, Sambal, Jeruk nipis, Bawang goreng	Jernih
5.	Sup tekwan	Palembang	Ikan tengiri, jamur kuping, bunga sedap malam,	Sambal	Jernih

			udang basah, soun, bengkoang		
7.	Sup kikil	Surabaya	Kikil sapi,, iga sapi.	Sambal, jeruk nipis	Sedikit kental

B. Hidangan Soto

No.	Nama Soto	Kuah	Bahan baku	Pelengkap
1.	Soto Banjar	Jernih	Ayam	<ul style="list-style-type: none"> • Perkedel • soun • Telur rebus • Sambal rawit • Seledri • Daun Bawang • Ketupat
2.	Soto Betawi	Kuning, bersantan	Daging sapi	<ul style="list-style-type: none"> • Telur rebus • Daun bawang • Tomat • Emping • Kentang rebus
3.	Soto Madura	Kuning, jernih	Ayam	<ul style="list-style-type: none"> • Soun • Irisan Kol • Daun bawang • Telur rebus • Tomat • Sambal • Koyak
4.	Soto Padang	Kuning, bening	Daging sapi	<ul style="list-style-type: none"> • Perkedel/ keripik kentang • Soun • Telur rebus • Tomat • Sambal terasi
5.	Soto Kudus	Bening	Ayam	<ul style="list-style-type: none"> • Tauge • Telur Pindang • Emping, sambal kecap

KISI-KISI SOAL TEORI

Bidang Studi : Seni, Kerajinan dan Pariwisata Alokasi Waktu : 15 menit

Program studi keahlian : Tata Boga Jumlah Soal : 5 butir

Kompetensi Keahlian : Jasa Boga Bentuk Soal : Essay

Semester/ kelas/ Tahun Ajaran : I/ XI/ 2012-2013

No.	Kompetensi dasar	Kelas/ Semester	Uraian Materi	Jumlah Soal	Indikator	Nomor soal		Aspek kognitif	Tingkat kesukaran			Kunci Jawaban
				Per T/ ST		A	B		Md	Sd	Sk	
1.	Mengolah sup dan soto	XI/ I	Pengertian kaldu/stock	15	Menjelaskan pengertian kaldu/stock	1		C2	√			
			Jenis soto		Menyebutkan jenis soto bersantan	3		C1		√		
					Menyebutkan jenis soto tanpa santan/ kuah jernih	2						
			Bahan hewani soto		Menyebutkan bahan hewani soto Banjar dan soto Betawi	4,5		C1		√		
			Pelengkap soto		Menyebutkan pelengkap soto Banjar dan soto Betawi	4, 5		C1		√		

KISI-KISI SOAL TEORI

Bidang Studi : Seni, Kerajinan dan Pariwisata

Alokasi Waktu : 10 menit

Program studi keahlian : Tata Boga

Jumlah Soal : 14 butir

Kompetensi Keahlian : Jasa Boga

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Semester/ kelas/ Tahun Ajaran : I/ XI/ 2012-2013

No.	Kompetensi dasar	Kelas/ Semester	Uraian Materi	Jumlah Soal	Indikator	Nomor soal		Aspek kognitif	Tingkat kesukaran			Kunci Jawaban
				Per T/ ST		A	B		Md	Sd	Sk	
1.	Mengolah sup dan soto	XI/ I	Pengertian soto	15	Menjelaskan soto	1		C2	√			D
			Fungsi sup		Menjelaskan fungsi sup	2		C2		√		C
			Ciri-ciri sup dan soto		Memahami ciri-ciri sup dan soto	14		C1			√	C
			Jenis sup dan soto		Menyebutkan jenis sup dan soto	6, 8, 12, 13		C1		√		C, D, D, A
			Bumbu dan rempah		Menyebutkan jenis rempah/bumbu dan menjelaskan fungsinya	9, 10		C1, C2		√		A, A
			Standar porsi		Menjelaskan standar porsi sup dan soto	3, 11		C2		√		B, B
			Pembuatan sup dan soto		Memahami teknik pembuatan kaldu pada sup dan soto	4		C2	√			B
			Penyajian sup dan soto		Memahami penyajian sup dan soto	5, 7		C2		√		C, A

KISI-KISI SOAL TEORI

Bidang Studi	: Seni, Kerajinan dan Pariwisata	Alokasi Waktu	: 15 menit
Program studi keahlian	: Tata Boga	Jumlah Soal	: 5 butir
Kompetensi Keahlian	: Jasa Boga	Bentuk Soal	: Essay
Semester/ kelas/ Tahun Ajaran : I/ XI/ 2012-2013			

No.	Kompetensi dasar	Kelas/ Semester	Uraian Materi	Jumlah Soal	Indikator	Nomor soal		Aspek kognitif	Tingkat kesukaran			Kunci Jawaban
				Per T/ ST		A	B		Md	Sd	Sk	
1.	Mengolah sup dan soto	XI/ I	Pengertian kaldu/stock	15	Menjelaskan pengertian kaldu/stock	1		C2	√			
			Jenis soto		Menyebutkan jenis soto bersantan	3		C1		√		
					Menyebutkan jenis soto tanpa santan/ kuah jernih	2						
			Bahan hewani soto		Menyebutkan bahan hewani soto Banjar dan soto Betawi	4,5		C1		√		
			Pelengkap soto		Menyebutkan pelengkap soto Banjar dan soto Betawi	4, 5		C1		√		

KISI-KISI SOAL TEORI

Bidang Studi	: Seni, Kerajinan dan Pariwisata	Alokasi Waktu	: 10 menit
Program studi keahlian	: Tata Boga	Jumlah Soal	: 14 butir
Kompetensi Keahlian	: Jasa Boga	Bentuk Soal	: Pilihan Ganda
Semester/ kelas/ Tahun Ajaran : I/ XI/ 2012-2013			

No.	Kompetensi dasar	Kelas/ Semester	Uraian Materi	Jumlah Soal	Indikator	Nomor soal		Aspek kognitif	Tingkat kesukaran			Kunci Jawaban
				Per T/ ST		A	B		Md	Sd	Sk	
1.	Mengolah sup dan soto	XI/ I	Pengertian sup dan soto	15	Menjelaskan pengertian sup dan soto	1,2		C2	√			A, D
			Fungsi sup		Menjelaskan fungsi sup	3		C2		√		C
			Ciri-ciri sup dan soto		Memahami ciri-ciri sup dan soto	7, 8		C1			√	A, C
			Jenis soto		Menyebutkan jenis-jenis soto	4, 5, 6		C1		√		C, D, A
			Bumbu dan rempah		Menyebutkan jenis rempah/bumbu dan menjelaskan fungsinya	9, 10		C1, C2		√		C, A
			Standar porsi		Menjelaskan standar porsi sup dan soto	11, 12		C2		√		B, B
			Pembuatan sup dan soto		Memahami teknik pembuatan kaldu pada sup dan soto	13		C2	√			B
			Penyajian sup dan soto		Memahami penyajian sup dan soto	14,		C2		√		C

LEMBAR KERJA KELOMPOK

GAME SIKLUS II

Kelompok :.....

Hari Tanggal :.....

SELAMAT MENGERJAKAN

LEMBAR OBSERVASI
PEMBELAJARAN DI KELAS
PENELITIAN PRA TINDAKAN

PUKUL : 09.15 – 12.30
 TEMPAT PRAKTIK : kelas XI JB 3
 TGL. OBSERVASI : 25 Juli 2012

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A.	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka Pelajaran	Pembukaan salam, Mengabsen siswa, Menanyakan dan mengulas materi terakhir.
	2. Penyajian materi	Guru menjelaskan materi di depan kelas dengan menggunakan power point
	3. Metode Pembelajaran	Guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab
	4. Penggunaan bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa.
	5. Penggunaan Waktu	Guru menggunakan waktu seefektif mungkin
	6. Gerak	Guru hanya di depan kelas, belum ada interaksi dengan siswa.
	7. Cara Memotivasi siswa	Guru memotivasi siswa yaitu menerapkan materi dengan kehidupan sehari-hari
	8. Teknik Bertanya	Guru menerangkan sambil bertanya kepada siswa
	9. Teknik penguasaan kelas	Belum maksimal, karena guru baru pertama kali masuk kelas
	10. Penggunaan media	Power point
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Post test
	12. Menutup pelajaran	Guru menyimpulkan materi dan memberi tugas siswa
B.	Perilaku Siswa	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Kurang aktif, sebagian anak tidak memperhatikan penjelasan guru, dan siswa belum berani bertanya.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Tertib, tetapi ada sebagian siswa yang kurang sopan

Observer

Diliana Dianti

(09511241007)

DAFTAR KELOMPOK DISKUSI

Kelas : XI JB 3

Mata Pelajaran : M2i

Kelompok Merah: Windariningsih Septi Nur Aisyah Febri Fitrianingrum Fitri Nuraini Eni Lestariningsih	Kelompok Kuning: Ulfa Al Mukaromah Lies Hevy Dwi Islami Diah Nur Defitasari Ahsin Hanifiyanto Rista Endy Astuti
Kelompok Hijau: Septinurdiyanti Nur Ika Noviyanti Zanuana Khusnul Khotimah Aris Listyana Listanti	Kelompok Biru: Fajar Baiti Etika Sari Devi Ana Ayurosida Citra Puspita Kurniawati Fitri Maryanti
Kelompok Orange: Annisa Nur Wahyuningsih Siti Kharimah Setyani Risa Apriliani Ina Lestari Dani Sugiarto	Kelompok Ungu: Siti Solichah Mutiara Devi Maris Rini Hidayati Sri Yuli Hartati

HASIL PENILAIAN *POST TEST* SIKLUS I

No.	NIS	NAMA SISWA	Nilai Post Test	Keterangan
1.	7491	Siswa 1	78.6	Tuntas
2.	7492	Siswa 2	92.9	Tuntas
3.	7493	Siswa 3	85.7	Tuntas
4.	7494	Siswa 4	85.7	Tuntas
5.	7258	Siswa 5	71.4	Tidak Tuntas
6.	7495	Siswa 6	92.9	Tuntas
7	7496	Siswa 7	92.9	Tuntas
8.	7497	Siswa 8	62.3	Tidak Tuntas
9.	7498	Siswa 9	73.33	Tidak Tuntas
10.	7499	Siswa 10	92.90	Tuntas
11.	7500	Siswa 11	85.7	Tuntas
12.	7501	Siswa 12	85.7	Tuntas
13.	7502	Siswa 13	57.1	Tidak Tuntas
14.	7503	Siswa 14	85.7	Tuntas
15.	7504	Siswa 15	71.4	Tidak Tuntas
16.	7505	Siswa 16	78.6	Tuntas
17.	7506	Siswa 17	71.4	Tidak Tuntas
18.	7507	Siswa 18	71.4	Tidak Tuntas
19.	7508	Siswa 19	92.9	Tuntas
20.	7509	Siswa 20	92.9	Tuntas
21.	7510	Siswa 21	-	-
22.	7511	Siswa 22	85.7	Tuntas
23.	7512	Siswa 23	71.4	Tidak Tuntas
24.	7513	Siswa 24	85.7	Tuntas
25.	7514	Siswa 25	92.9	Tuntas
26.	7515	Siswa 26	92.9	Tuntas
27.	7516	Siswa 27	71.4	Tidak Tuntas
28.	7517	Siswa 28	71.4	Tidak Tuntas
29.	7518	Siswa 29	78.6	Tuntas
30.	7519	Siswa 30	78.6	Tuntas
31.	7520	Siswa 31	100	Tuntas
32.	7521	Siswa 32	71.4	Tidak Tuntas
33.	7522	Siswa 33	78.6	Tuntas
Nilai tertinggi			100	
Nilai terendah			57.1	
Rata-rata kelas			81.3	
Prosentase Tuntas			65,63%	
Memenuhi KKM (tuntas)			21	
Tidak memenuhi KKM (tidak tuntas)			11	

HASIL PENILAIAN *POST TEST* SIKLUS II

No.	NIS	NAMA SISWA	Nilai Post Test	Keterangan
1.	7491	Siswa 1	85.7	Tuntas
2.	7492	Siswa 2	100	Tuntas
3.	7493	Siswa 3	92.9	Tuntas
4.	7494	Siswa 4	85.7	Tuntas
5.	7258	Siswa 5	85.7	Tuntas
6.	7495	Siswa 6	100	Tuntas
7.	7496	Siswa 7	100	Tuntas
8.	7497	Siswa 8	71.4	Tidak Tuntas
9.	7498	Siswa 9	78.6	Tuntas
10.	7499	Siswa 10	100	Tuntas
11.	7500	Siswa 11	100	Tuntas
12.	7501	Siswa 12	92.9	Tuntas
13.	7502	Siswa 13	64.3	Tidak Tuntas
14.	7503	Siswa 14	92.9	Tuntas
15.	7504	Siswa 15	78.6	Tuntas
16.	7505	Siswa 16	85.7	Tuntas
17.	7506	Siswa 17	78.6	Tuntas
18.	7507	Siswa 18	78.6	Tuntas
19.	7508	Siswa 19	100	Tuntas
20.	7509	Siswa 20	92.9	Tuntas
21.	7510	Siswa 21	92.9	Tuntas
22.	7511	Siswa 22	92.9	Tuntas
23.	7512	Siswa 23	85.7	Tuntas
24.	7513	Siswa 24	92.9	Tuntas
25.	7514	Siswa 25	100	Tuntas
26.	7515	Siswa 26	100	Tuntas
27.	7516	Siswa 27	71.4	Tidak Tuntas
28.	7517	Siswa 28	85.7	Tuntas
29.	7518	Siswa 29	85.7	Tuntas
30.	7519	Siswa 30	100	Tuntas
31.	7520	Siswa 31	100	Tuntas
32.	7521	Siswa 32	78.6	Tuntas
33.	7522	Siswa 33	85.7	Tuntas
Nilai tertinggi			100	
Nilai terendah			71.4	
Rata-rata kelas			88.9	
Prosentase Tuntas			90.91%	
Memenuhi KKM (tuntas)			30	
Tidak memenuhi KKM (tidak tuntas)			3	

HASIL PENILAIAN *POST TEST* PRA TINDAKAN

No.	NIS	NAMA SISWA	Nilai Post Test	Keterangan
1.	7491	Siswa 1	71.4	Tidak Tuntas
2.	7492	Siswa 2	85.7	Tuntas
3.	7493	Siswa 3	78.6	Tuntas
4.	7494	Siswa 4	85.7	Tuntas
5.	7258	Siswa 5	57.1	Tidak Tuntas
6.	7495	Siswa 6	85.7	Tuntas
7	7496	Siswa 7	78.6	Tuntas
8.	7497	Siswa 8	57.1	Tidak Tuntas
9.	7498	Siswa 9	64.3	Tidak Tuntas
10.	7499	Siswa 10	78.6	Tuntas
11.	7500	Siswa 11	78.6	Tuntas
12.	7501	Siswa 12	85.7	Tuntas
13.	7502	Siswa 13	50.0	Tidak Tuntas
14.	7503	Siswa 14	78.6	Tuntas
15.	7504	Siswa 15	64.3	Tidak Tuntas
16.	7505	Siswa 16	78.6	Tuntas
17.	7506	Siswa 17	64.3	Tidak Tuntas
18.	7507	Siswa 18	71.4	Tidak Tuntas
19.	7508	Siswa 19	78.6	Tuntas
20.	7509	Siswa 20	92.9	Tuntas
21.	7510	Siswa 21	-	-
22.	7511	Siswa 22	78.6	Tuntas
23.	7512	Siswa 23	64.3	Tidak Tuntas
24.	7513	Siswa 24	71.4	Tidak Tuntas
25.	7514	Siswa 25	92.9	Tuntas
26.	7515	Siswa 26	78.6	Tuntas
27.	7516	Siswa 27	57.1	Tidak Tuntas
28.	7517	Siswa 28	64.3	Tidak Tuntas
29.	7518	Siswa 29	85.7	Tuntas
30.	7519	Siswa 30	78.6	Tuntas
31.	7520	Siswa 31	78.6	Tuntas
32.	7521	Siswa 32	71.4	Tidak Tuntas
33.	7522	Siswa 33	71.4	Tidak Tuntas
Nilai tertinggi			92.9	
Nilai terendah			50.0	
Rata-rata kelas			74.3	
Prosentase Tuntas			53.13%	
Memenuhi KKM (tuntas)			18	
Tidak memenuhi KKM (tidak tuntas)			14	



FORMAT OBSERVASI PEMBELAJARAN DI KELAS DAN OBSERVASI PESERTA DIDIK

Npma.1

Untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA MAHASISWA : Woro Dwi Maryani
NO. MAHASISWA : 11511247014
TGL. OBSERVASI : 7 Februari 2012

PUKUL : 09.00 – 11.00
TEMPAT PRAKTIK : kelas X JB 3
FAK/JUR/PRODI : Pend.Teknik boga

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)	Ada, memakai KTSP SPEKTRUM
	2. Silabus	Sudah ada, memakai Silabus Berkarakter
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Ada, menggunakan RPP Berkarakter
B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka Pelajaran	Pembukaan salam, Mengabsen siswa, Menanyakan dan mengulas materi terakhir.
	2. Penyajian materi	Guru menjelaskan materi di depan kelas dengan menggunakan papan tulis.
	3. Metode Pembelajaran	Guru menggunakan metode ceramah
	4. Penggunaan bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, dan Bahasa Inggris.
	5. Penggunaan Waktu	Guru datang terlambat, waktu istirahat di akhir pertemuan, waktu kurang efektif.
	6. Gerak	Guru hanya di depan kelas, belum ada interaksi dengan siswa.
	7. Cara Memotivasi siswa	Guru memotivasi siswa yaitu menerapkan materi dengan kehidupan sehari-hari
	8. Teknik Bertanya	Guru menerangkan sambil bertanya kepada siswa
	9. Teknik penguasaan kelas	Belum menguasai kelas, karena masih ada siswa yang tidak memperhatikan/ ramai sendiri.
	10. Penggunaan media	Papan Tulis.
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Belum Ada.
	12. Menutup pelajaran	Guru menyimpulkan materi dan memberi tugas siswa
C	Perilaku Siswa	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Kurang aktif, sebagian anak ramai, melamun, bermain-main alat tulis, dan belum berani bertanya.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Tertib, tetapi ada sebagian siswa yang kurang sopan

Guru Pembimbing

Klaten, 22 Februari 2012
Mahasiswa,

Madya Natun NB, S.Pd.T
NIP. 19781010 200902 2 001

Woro Dwi Maryani
NIM. 11511247014



FORMAT OBSERVASI KONDISI SEKOLAH *)

Npma.2

Untuk mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 3 KLATEN NAMA MHS. : Candra Septianingrum
 ALAMAT SEKOLAH : JL. Merbabu No. 11 Klaten NOMOR MHS. : 09511241002
 FAK/JUR/PRODI : Pend.Teknik Boga

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi Fisik Sekolah	Bagus dan rapi	
2	Potensi Siswa	Aktif namun kurang beretika	
3	Potensi Guru	Berkompeten pada bidangnya	
4	Potensi Karyawan	Berkompeten pada bidangnya	
5	Fasilitas KBM, media	Memadai	Proyektor, whiteboard, alat praktik
6	Perpustakaan	Rapi, bersih, kurang pembaruan	Kurang rak buku dan buku
7	Laboratorium	memadai	Meja potong kurang
8	Bimbingan Konseling	Sarana/ prasarana kurang	Tidak ada pemisah antar ruang guru bp dengan ruang konsultasi
9	Bimbingan Belajar	ada	Tutor
10	Ekstrakurikuler(pramuka,PMI ,basket,drumband,dsb.	Pramuka, PMR, bahasa inggris, tari, vokal, band, voli, basket, mading, kejuruan	
11	Organisasi dan Fasilitas OSIS	Ada namun fasilitas kurang	Kegiatan OSIS kurang dikembangkan lagi
12	Organisasi dan Fasilitas UKS	Ada namun fasilitas kurang memadai	Obat kurang lengkap
13	Administrasi (karyawan,sekolah,dinding)	Dikelola dengna baik oleh TU	
14	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Ada, tetapi kurang banyak di minati	
15	Karya Tulis Ilmiah Guru	Ada	untuk kenaikan pangkat
16	Koperasi Siswa	Ada	Lengkap
17	Tempat Ibadah	Kurang tertata rapi	Sendal tidak ada, kaca pecah
18	Kesehatan lingkungan	Bersih dan penghijauan cukup baik	Penataan tanaman kurang rapi
19	Organisasi Rohis	berjalan	Infak tiap hari Jumat, pengajian tiap minggu

*)Catatan : sebagai bahan penyusunan program kerja KKN-PPL.

Koordinator PPL Sekolah/Instansi

Klaten, 2 Februari, 2012
 Mahasiswa,

Ir. Widwasworo Hidayati, M.Pd
 NIP. 19680717 200012 2 001

Candra Septianingrum
 NIM. 09511241002



FORMAT OBSERVASI PROSES PELATIHAN (DIKLAT)

Npma.3

Untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA MAHASISWA : Candra Septianingrum
NO. MAHASISWA : 09511241002
TGL. OBSERVASI : 7 Februari 2012

PUKUL : 7.30-13.00 WIB
TEMPAT PRAKTIK : Ruang praktik
FAK/JUR/PRODI : Pend.Teknik Boga

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum	Ada
	2. Silabus	Ada
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/ latihan	Ada
B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka Pelajaran	Guru mengucapkan salam, menanyakan kehadiran siswa
	2. Penyajian materi	Guru menyampaikan sedikit materi penunjang keberhasilan praktikum
	3. Metode Pembelajaran	Metode Eksperiment
	4. Penggunaan bahasa	Guru menggunakan bahasa yang komunikatif
	5. Penggunaan Waktu	Guru datang tepat waktu dan mengakhiri praktikum dengan tepat waktu
	6. Gerak	Guru memantau setiap siswa yang melaksanakan praktikum
	7. Cara Memotivasi siswa	Guru memberikan arahan yang seharusnya dilakukan dan seharusnya tidak dilakukan
	8. Teknik Bertanya	Guru bertanya kepada siswa seputar kegiatan yang siswa kerjakan pada saat praktikum sebagai wujud pemahaman siswa pada saat praktikum
	9. Teknik penguasaan kelas	Guru mengontrol siswa supaya tidak gaduh saat praktikum
	10. Penggunaan media	Media papan tulis
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Guru mengevaluasi hasil praktikum yang baik dan yang harus diperbaiki
	12. Menutup pelajaran	Guru mengucapkan salam penutup
C	Perilaku Siswa	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Siswa melaksanakan praktikum dengan tertib
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Tertib, aktif, dan ada beberapa siswa yang kurang beretika

Instruktur

Klaten, 22 Februari 2012
Mahasiswa,

Sri Hariyati, S.Pd
NIP. 19570929 198503 2 009

Candra Septianingrum
NIM. 09511241002

Lampiran 11



Universitas Negeri Yogyakarta

FORMAT OBSERVASI KONDISI LEMBAGA *)

Npma.4

Untuk mahasiswa

NAMA MAHASISWA : Candra Septianingrum
NO. MAHASISWA : 09511241002
TGL. OBSERVASI : 2 Februari 2012

PUKUL : 7.30-13.00 WIB
TEMPAT PRAKTIK : SMK N 3 Klaten
FAK/JUR/PRODI : Pend.Teknik Boga

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Observasi fisik :		
	a. Keadaan lokasi	Strategis dan kondusif	
	b. Keadaan gedung	Bagus	
	c. Keadaan sarana/ prasarana	Cukup memadai	
	d. Keadaan personalia	Teamwork berjalan dengan lancar	
	e. Keadaan fisik lain(penunjang)	Tempat parkir, hotel, kamar mandi, mushola, dll cukup memadai	
	f. Penataan ruang kerja	Rapi dan memadai	
	g. Aspek lain	-	
2	Observasi tata kerja :		
	h. Struktur organisasi tata kerja	Ada	
	i. Program kerja lembaga	Ada	
	j. Pelaksanaan kerja	Ada	
	k. Iklim kerja antar personalia	Kondusif	
	l. Evaluasi program kerja	Ada	
	m. Hasil yang dicapai	Maksimal	
	n. Program pengembangan	Berjalan lancar	
	o. Aspek lain...	-	

*)Catatan : sebagai bahan penyusunan program kerja KKN-PPL.

Koordinator PPL Sekolah/Instansi

Klaten, 22 Februari 2012
Mahasiswa,

Ir. Widyasworo Hidayati, M.Pd
NIP. 19680717 200012 2 001

Candra Septianingrum
NIM. 09511241002

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS I

Hari/ Tanggal : Rabu, 1 Agustus 2012

Nama Siswa : Fajar Baiti

Kelas/ semester : XI JB 3 /I

Mata pelajaran : M2I

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Apakah guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar?	√		
2.	Apakah pembelajaran model TGT mudah dipelajari?	√		
3.	Apakah pembelajaran model TGT menyenangkan?	√		
4.	Apakah anda membantu jika ada teman sekelompok yang mengalami kesulitan dalam belajar?	√		
5.	Hambatan apa yang anda alami ketika pembelajaran TGT?			Masih bingung dengan aturan main pembelajaran TGT.
6.	Ketika pembelajaran model TGT, kegiatan apa yang paling anda sukai?			Diskusi dan Game
7.	Bagaimana kesan dan pesan anda untuk pembelajaran model TGT?			Kesan: sangat menyenangkan Pesan : permainan yang dibuat lebih kreatif lagi, agar semakin menarik.
8.	Dengan pembelajaran model TGT, apakah anda lebih mudah memahami materi pelajaran?	√		

PEDOMAN WAWANCARA SISWA
PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS I

Hari/ Tanggal : Rabu, 1 Agustus 2012

Nama Siswa : Windariningsih

Kelas/ semester : XI JB 3 /I

Mata pelajaran : M2I

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Apakah guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar?	√		
2.	Apakah pembelajaran model TGT mudah dipelajari?	√		
3.	Apakah pembelajaran model TGT menyenangkan?	√		
4.	Apakah anda membantu jika ada teman sekelompok yang mengalami kesulitan dalam belajar?	√		
5.	Hambatan apa yang anda alami ketika pembelajaran TGT?			Masih bingung dengan cara pembelajaran TGT
6.	Ketika pembelajaran model TGT, kegiatan apa yang paling anda sukai?			Diskusi dan permainan
7.	Bagaimana kesan dan pesan anda untuk pembelajaran model TGT?			Kesan:menyenangkan, tak membosankan Pesan:soal lebih bervariasi dan menantang
8.	Dengan pembelajaran model TGT, apakah anda lebih mudah memahami materi pelajaran?	√		

PEDOMAN WAWANCARA SISWA
PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS I

Hari/ Tanggal : Rabu, 1 Agustus 2012

Nama Siswa : Annisa Nur W

Kelas/ semester : XI JB 3 /I

Mata pelajaran : M2I

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Apakah guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar?	√		
2.	Apakah pembelajaran model TGT mudah dipelajari?	√		
3.	Apakah pembelajaran model TGT menyenangkan?	√		
4.	Apakah anda membantu jika ada teman sekelompok yang mengalami kesulitan dalam belajar?	√		
5.	Hambatan apa yang anda alami ketika pembelajaran TGT?			Masih bingung dengan aturan main pembelajaran TGT.
6.	Ketika pembelajaran model TGT, kegiatan apa yang paling anda sukai?			Pada saat game secara kelompok
7.	Bagaimana kesan dan pesan anda untuk pembelajaran model TGT?			Kesan: menarik,menyenangkan. Pesan : permainan yang dibuat lebih kreatif lagi, agar semakin menarik.
8.	Dengan pembelajaran model TGT, apakah anda lebih mudah memahami materi pelajaran?	√		

PEDOMAN WAWANCARA SISWA
PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS II

Hari/ Tanggal : Rabu, 8 Agustus 2012

Nama Siswa : Mutiara Devi M

Kelas/ semester : XI JB 3 /I

Mata pelajaran : M2I

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Apakah guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar?	√		
2.	Apakah pembelajaran model TGT mudah dipelajari?	√		
3.	Apakah pembelajaran model TGT menyenangkan?	√		Tidak membosankan
4.	Apakah anda membantu jika ada teman sekelompok yang mengalami kesulitan dalam belajar?	√		
5.	Hambatan apa yang anda alami ketika pembelajaran TGT?			Tidak ada hambatan berarti
6.	Ketika pembelajaran model TGT, kegiatan apa yang paling anda sukai?			Game
7.	Bagaimana kesan dan pesan anda untuk pembelajaran model TGT?			Kesan: menyenangkan, beda dari guru lain Pesan : sebaiknya model TGT ini lebih sering digunakan
8.	Dengan pembelajaran model TGT, apakah anda lebih mudah memahami materi pelajaran?	√		

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS II

Hari/ Tanggal : Rabu, 8 Agustus 2012

Nama Siswa : Lies Hevy Dwi Islami

Kelas/ semester : XI JB 3 /I

Mata pelajaran : M2I

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Apakah guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar?	√		
2.	Apakah pembelajaran model TGT mudah dipelajari?	√		
3.	Apakah pembelajaran model TGT menyenangkan?	√		Mengasyikan
4.	Apakah anda membantu jika ada teman sekelompok yang mengalami kesulitan dalam belajar?	√		
5.	Hambatan apa yang anda alami ketika pembelajaran TGT?			Tidak ada hambatan, TGT mudah diikuti
6.	Ketika pembelajaran model TGT, kegiatan apa yang paling anda sukai?			Diskusi dan game mencocokkan jawaban dengan soal
7.	Bagaimana kesan dan pesan anda untuk pembelajaran model TGT?			Kesan: menyenangkan, menarik dan membuat semangat belajar
8.	Dengan pembelajaran model TGT, apakah anda lebih mudah memahami materi pelajaran?	√		

PEDOMAN WAWANCARA SISWA
PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS II

Hari/ Tanggal : Rabu, 8 Agustus 2012

Nama Siswa : Siti Solichah

Kelas/ semester : XI JB 3 /I

Mata pelajaran : M2I

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Apakah guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar?	√		
2.	Apakah pembelajaran model TGT mudah dipelajari?	√		
3.	Apakah pembelajaran model TGT menyenangkan?	√		
4.	Apakah anda membantu jika ada teman sekelompok yang mengalami kesulitan dalam belajar?	√		
5.	Hambatan apa yang anda alami ketika pembelajaran TGT?			Tidak ada hambatan berarti
6.	Ketika pembelajaran model TGT, kegiatan apa yang paling anda sukai?			Game
7.	Bagaimana kesan dan pesan anda untuk pembelajaran model TGT?			Kesan: menarik dan tidak membosankan Pesan : agar menggunakan permainan yang lebih kreatif lagi
8.	Dengan pembelajaran model TGT, apakah anda lebih mudah memahami materi pelajaran?	√		

PENINGKATAN HASIL PENILAIAN *POST TEST*

No.	Nama Siswa	Post Test Pra Tindakan (A)	Post Test Siklus I (B)	Post Test Siklus II (C)	Peningkatan A – B	Peningkatan B - C
1.	Siswa 1	71.4	78.6	85.7	7.2	7.1
2.	Siswa 2	85.7	92.9	100	7.2	7.1
3.	Siswa 3	78.6	85.7	92.9	7.1	7.2
4.	Siswa 4	85.7	85.7	85.7	Konstan	Konstan
5.	Siswa 5	57.1	71.4	85.7	14.3	14.3
6.	Siswa 6	85.7	92.9	100	7.2	7.1
7.	Siswa 7	78.6	92.9	100	14.3	7.1
8.	Siswa 8	57.1	62.3	71.4	5.2	9.1
9.	Siswa 9	64.3	73.3	78.6	9	5.3
10.	Siswa 10	78.6	92.9	100	14.3	7.1
11.	Siswa 11	78.6	85.7	100	7.1	14.3
12.	Siswa 12	85.7	85.7	92.9	Konstan	7.2
13.	Siswa 13	50.0	57.1	64.3	7.1	7.2
14.	Siswa 14	78.6	85.7	92.9	7.1	7.2
15.	Siswa 15	64.3	71.4	78.6	7.1	7.2
16.	Siswa 16	78.6	78.6	85.7	Konstan	7.1
17.	Siswa 17	64.3	71.4	78.6	7.1	7.2
18.	Siswa 18	71.4	71.4	78.6	Konstan	7.2
19.	Siswa 19	78.6	92.9	100	14.3	7.1
20.	Siswa 20	92.9	92.9	92.9	Konstan	Konstan
21.	Siswa 21	-	-	92.9	-	-
22.	Siswa 22	78.6	85.7	92.9	7.1	7.2
23.	Siswa 23	64.3	71.4	85.7	7.1	14.3
24.	Siswa 24	71.4	85.7	92.9	14.3	7.2
25.	Siswa 25	92.9	92.9	100	Konstan	7.1
26.	Siswa 26	78.6	92.9	100	14.3	7.1
27.	Siswa 27	57.1	71.4	71.4	14.3	Konstan
28.	Siswa 28	64.3	71.4	85.7	7.1	14.3
29.	Siswa 29	85.7	78.6	85.7	-	7.1
30.	Siswa 30	78.6	78.6	100	Konstan	21.4
31.	Siswa 31	78.6	100	100	21.4	Konstan
32.	Siswa 32	71.4	71.4	78.6	Konstan	7.2
33.	Siswa 33	71.4	78.6	85.7	7.2	7.1
Prosentase Tuntas		53.13%	65,63%	90.91%	12.5 %	25.28%

Silabus

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Klaten
 Kompetensi Keahlian : Jasa Boga
 Mata Pelajaran : Mengolah Masakan Indonesia
 Kelas, Semester : XI/ gasal
 Standar Kompetensi : Mengolah Masakan Indonesia
 Kode Kompetensi : 099.KK.02
 Alokasi Waktu : 48 jam @ 45 menit

Kompetensi Dasar/ sub Kompetensi	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/Alat dan bahan
					Tatap Muka (teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DK	
2.3 Mengolah sup dan soto	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi jenis sup dan soto Menyiapkan kaldu dengan rempah-rempah dan bumbu yang tepat Menyiapkan bahan dengan pedoman resep dan tehnik pemotongan yang khusus Mengidentifikasi sup dan soto sesuai resep standar serta diikuti kombinasi rempah & bumbu, kaldu dan santan sesuai dengan praktik perusahaan Menyiapkan bahan dan bumbu yang tepat dengan pedoman resep dan tehnik pemotongan yang khusus membuat sup(Jenis sup dan soto <ul style="list-style-type: none"> Pengertian sup dan soto Jenis sup dan soto Cirri-ciri sup dan soto Bumbu dan rempah-rempah Tehnik pemotongan bahan yang tepat Resep standar termasuk : kombinasi rempah dan bumbu, kaldu atau santan sesuai dengan praktik perusahaan Pebuatan sup dan soto sesuai dengan resep standar Standar porsi Standar porsi penyajian 	<ul style="list-style-type: none"> Mengklasifikasi jenis sup dan soto Berdiskusi dan mempresentasikan tentang resep sup dan soto sesuai dengan standar porsi dan suhu yang sesuai dengan standar perusahaan Membuat simpulan Memilih resep standar untuk pengolahan sup dan soto Membuat sup dan soto berdasarkan resep standar Mengevaluasi hasil praktik Membuat laporan hasil praktik Menyajikan sup dan soto 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tulis Observasi (kerja sama, komunikasi, tanggung jawab) Portofolio 	6	42 (84)	8(32)-	Alat dan bahan pelajaran: LCD, hand out, white board. Sumber belajar: Buku: Restoran untuk SMK/oleh Prihastuti Ekawatiningsih, "Tata Boga" Drs. Bagus Sudiara, BA http://bse.ictjogja.net/04_SMK-MAK/kelas10_smk_restoran_prihastuti-kokom-sutriyati.pdf

Kompetensi Dasar/ sub Kompetensi	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/Alat dan bahan
					Tatap Muka (teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DK	
	a.l. soto ayam, soto kambing) sesuai dengan pesanan pelanggan untuk menjaga gaya tradisional dan mutu <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan sup dengan ukuran, bentuk dan warna peralatan dipilih dan diperiksa sesuai peraturan perusahaan 	<ul style="list-style-type: none"> Penyimpanan 	<ul style="list-style-type: none"> Menyimpan sup dan soto (Religius, jujur, Disiplin, Gemar membaca, tanggung jawab, kerjasama) TT Membuat kliping tentang berbagai jenis masakan sup dan soto dari berbagai daerah di Indonesia					

Silabus

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Klaten
 Kompetensi Keahlian : Jasa Boga
 Mata Pelajaran : Mengolah Masakan Indonesia
 Kelas, Semester : XI/ gasal
 Standar Kompetensi : Mengolah Masakan Indonesia
 Kode Kompetensi : 099.KK.02
 Alokasi Waktu : 48 jam @ 45 menit

Kompetensi Dasar/ sub Kompetensi	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/Alat dan bahan
					Tatap Muka (teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DK	
2.4 Mengolah hidangan sate atau jenis hidangan yang dipanggang	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi bahan utama (daging, daging ayam) Menyiapkan dan membuat bumbu sate atau hidangan yang dipanggang Menyajikan dan menyimpan sate atau hidangan yang dipanggang 	<ul style="list-style-type: none"> Bahan utama daging dan daging ayam : <ul style="list-style-type: none"> Ciri-ciri daging Jenis daging Jenis potongan daging Resep Bahan bumbu sate atau hidangan yang dipanggang <ul style="list-style-type: none"> Bahan dan bumbu rempah-rempah Resep standar pembuatan sate dan hidangan yang dipanggang Penyajian sate dan hidangan yang dipanggang sesuai dengan resep daerah Menyimpan sate dan hidangan yang dipanggang dengan 	<ul style="list-style-type: none"> Menggali informasi tentang : ciri-ciri daging yang baik, jenis daging dan potongan daging sesuai dengan potongan serta resep Membuat bumbu sate dan hidangan yang dipanggang sesuai dengan resep Membuat hidangan sate dan hidangan yang dipanggang sesuai resep standar Mengevaluasi hasil praktik Membuat laporan hasil praktik Menyajikan sate dan hidangan yang dipanggang sesuai dengan standar porsi Menyimpan hidangan sate dan hidangan yang 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tulis Observasi (kerja sama, komunikasi, tanggung jawab) Portofolio 	6	42 (84)	8(32)-	Alat dan bahan pelajaran: LCD, hand out, white board. Sumber belajar: Buku: <i>Restoran untuk SMK/oleh Pr</i> "Tata Boga" Drs. Bagus Sudiara, BA http://bse.ictjogja.net/04_SMK-MAK/kelas10_smk_restoran_prihastuti-kokom-sutriyati.pdf

Kompetensi Dasar/ sub Kompetensi	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/Alat dan bahan
					Tatap Muka (teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DK	
		suhu yang tepat	dipanggang (Religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, gemar membaca) TT Membuat kliping tentang berbagai macam sate/jenis hidangan yang dipanggang dari berbagai daerah)					

Silabus

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Klaten
 Mata Pelajaran : Mengolah Masakan Indonesia
 Kelas/Semester : XI/Genap
 Standar Kompetensi : Mengolah Masakan Indonesia
 Kode Kompetensi : 099.DKK.02
 Durasi Pembelajaran : 36 jam @ 45 menit

Kompetensi Dasar/ sub Kompetensi	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/Alat dan bahan
					Tatap Muka (Teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DK	
2.6 Mengolah hidangan Indonesia dari unggas, daging dan seafood	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan telur, daging unggas dan seafood sesuai dengan teknik yang benar Memilih alat hoding yang sesuai dengan standart perusahaan Menyiapkan saos yang tepat untuk hidangan telur, daging, unggas dan seafood Menyajikan hidangan telur, daging, unggas dan seafood sesuai criteria standar perusahaan Menyimpan garnish Menyimpan hidangan dari telur, daging, unggas dan seafood 	<ul style="list-style-type: none"> Hidangan telur, daging, unggas dan seafood : <ul style="list-style-type: none"> Pengertian hidangan telur, daging, unggas dan seafood Ciri-ciri telur, daging, unggas dan seafood yang baik Persiapan bahan (telur, daging, unggas dan seafood) Demonstrasi teknik pengolahan telur, daging, unggas dan seafood Teknik penanganan daging sesuai dengan resep standar perusahaan : <ul style="list-style-type: none"> Membuang tulang Pengisian Pemotongan daging Pengguungan dan pengikatan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi ciri-ciri telur, daging, unggas dan seafood Mendiskusikan dan mempresentasikan ciri-ciri telur, daging, unggas dan seafood dan klasifikasinya Menyimpulkan hasil diskusi Membuat hidangan telur, daging, unggas dan seafood Membedakan alat hidang untuk hidangan telur, daging, unggas dan seafood Membuat saos yang 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tulis Observasi (kerja sama, komunikasi, tanggung jawab) Portofolio 	6	30 (60)	5(20)	Alat dan bahan pelajaran: LCD, hand out, white board. Sumber belajar: Buku: "Tata Boga" Drs. Bagus Sudiara, BA http://bse.ictjogja.net/04_SMK-MAK/kelas10_smk_restoran_prihastuti-kokom-sutriyati.pdf

Kompetensi Dasar/ sub Kompetensi	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/Alat dan bahan
					Tatap Muka (Teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DK	
		<ul style="list-style-type: none"> - pengolesan • Macam-macam alat hidang sesuai dengan hidangan telur, daging, unggas dan seafood • Penyiapan saos untuk hidangan telur, daging, unggas dan seafood • Penyajian hidangan telur, daging, unggas dan seafood sesuai dengan standar perusahaan • Kriteria hasil masakan • Teknik pembuatan garnish untuk hidangan telur, daging, unggas dan seafood dalam temperature tertentu untuk menghindari kebusukan 	<p>tepat untuk hidangan telur, daging, unggas dan seafood</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan dan mempresentasikan cara-cara menyimpan makana/ hidangan telur, daging, unggas dan seafood • Mengevaluasi hasil praktik • Membuat laporan • Menyajikan hidangan telur, daging, unggas dan seafood • Membuat garnish • Menyimpan hidangan telur, daging, unggas dan seafood <p>(Religius, jujur, Disiplin, Gemar membaca, tanggung jawab, kerjasama) TT Membuat kliping tentang berbagai jenis masakan dari telur, daging, unggas dan seafood dari berbagai daerah di Indonesia</p>					

Silabus

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Klaten
 Mata Pelajaran : Mengolah Masakan Indonesia
 Kelas/Semester : XI/Genap
 Standar Kompetensi : Mengolah Masakan Indonesia
 Kode Kompetensi : Mulok
 Durasi Pembelajaran : 24 jam @ 45 menit

Kompetensi Dasar/ sub Kompetensi	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/Alat dan bahan
					Tatap Muka (Teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DK	
ML.01 Menyiapkan dan mempromosikan kue-kue tradisional daerah Klaten dengan bahan dasar nabati	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskripsikan pengertian kue-kue daerah Klaten Menjelaskan tujuan dasar dari pengolahan kue-kue daerah Klaten Mengidentifikasi dan menyiapkan bahan dan bumbu-bumbu kue-kue daerah Klaten Menunjukan alur kerja persiapan pengolahan kue-kue daerah Klaten Menyiapkan dan memilih alat secara tepat sesuai resep 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian persiapan dasar pengolahan kue-kue daerah Klaten Penyiapan dan pemilihan bahan untuk pembuatan kue-kue daerah Klaten 	<ul style="list-style-type: none"> Mengobservasi macam-macam kue daerah Klaten Berdiskusi tentang macam-macam kue daerah Klaten Mengolah kue-kue daerah Klaten Menyajikan kue-kue daerah Klaten Menyimpan kue-kue daerah Klaten 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tulis Observasi (kerja sama, komunikasi, tanggung jawab) Portofolio 	6	12 (24)	5(20)	Alat dan bahan pelajaran: LCD, hand out, white board. Sumber belajar: Buku: "Tata Boga" Drs. Bagus Sudiara, BA http://bse.ictjogja.net/04_SMK-MAK/kelas10_smk_restoran_prihastuti-kokom-sutriyati.pdf

Kompetensi Dasar/ sub Kompetensi	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/Alat dan bahan
					Tatap Muka (Teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DK	
ML.02 Menyiapkan dan mempromosikan masakan daerah Klaten dengan bahan dasar hewani	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan pengertian ayam panggang klaten Menjelaskan tujuan dasar dari pengolahan ayam panggang klaten Mengidentifikasi dan menyiapkan bahan dan bumbu ayam panggang klaten Menunjukkan alur kerja persiapan pengolahan ayam panggang klaten Menyiapkan dan memilih bumbu secara tepat sesuai resep Menjelaskan dan mendemonstrasikan teknik pengolahan ayam panggang klaten 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian persiapan dasar ayam panggang klaten Tujuan dasar dari persiapan ayam panggang klaten Penyiapan dan pemilihan bahan dan bumbu sesuai resep <p>Mengolah ayam panggang Klaten dengan teknik yang benar</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengobservasi macam-macam masakan ayam panggang klaten Berdiskusi dan mempresentasikan tentang masakan ayam panggang klaten Teknik pengolahan ayam panggang klaten Berdiskusi dan mempresentasikan cara-cara menyimpan makanan/ hidangan ayam panggang klaten Membuat dan menyajikan ayam panggang klaten Membuat garnish Menyimpan hidangan ayam panggang klaten Mengevaluasi hasil praktik Membuat laporan <p>(Religius, jujur, Disiplin, Gemar membaca, tanggung</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tes tulis Observasi (kerja sama, komunikasi, tanggung jawab) Portofolio 		6 (12)		

Kompetensi Dasar/ sub Kompetensi	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/Alat dan bahan
					Tatap Muka (Teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DK	
			jawab, kerjasama) TT Membuat kliping tentang berbagai jenis masakan tradisional dari daerah klaten TMTT Membuat laporan/artikel tentang masakan/makanan dari daerah di Indonesia					

POST TEST PENGOLAHAN MASAKAN INDONESIA SIKLUS II

Nama siswa:..... Materi : Sup dan Soto
Kelas :..... Jumlah soal : 14 butir
No. absen :..... Waktu : 10 menit

SELAMAT MENGERJAKAN

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (x)!

- Hidangan khas Indonesia berisi campuran daging atau ikan yang direbus bersama sayuran, rempah dan pengaroma menghasilkan aroma yang khas dan menggugah selera adalah....
a. Bakso c. Sup
b. Empek - empek d. Soto
- Berikut adalah fungsi sup, *kecuali*....
a. Pembangkit selera makan
b. Sebagai kelengkapan gizi
c. Melancarkan pencernaan
d. Penetrasi rasa tajam dari hidangan pembuka
- Berapa ukuran porsi untuk menghidangkan sup....
a. 150 gr c. 275 gr
b. 200 gr d. 300 gr
- Proses pembuatan kaldu ayam memerlukan waktu....
a. ½ jam c. 3-4 jam
1-2 jam d. 4-5 jam
- Sup yang disajikan panas dengan suhu....
a. 30- 40° C c. 70- 80° C
b. 50- 60° C d. 90- 100° C
- Soto adalah masakan khas Indonesia yang termasuk golongan....
a. Sup jernih c. Sup nasional
b. Sup kental d. Sup spesial
- Pelengkap yang digunakan pada timlo adalah....
a. Sosis solo, telur pindang, sambal, jeruk nipis, kecap
b. Sosis solo, telur rebus, sambal, jeruk nipis
c. Telur pindang, kentang, sambal, kecap
d. Kentang, sambal, kecap, jeruk nipis
- Berikut adalah sup khas dari Jawa Timur adalah...
a. Laksa Jakarta c. Tekwan
b. Timlo d. Rawon
- Rempah dalam pembuatan soto yang berfungsi sebagai pewarna alami adalah....
a. Kunyit c. Jahe
b. Kencur d. Temulawak
- Bumbu khas yang digunakan pada pembuatan rawon adalah...
a. Kluwek c. Kecombrang
b. Pala d. Asam kandis
- Perbandingan antara kuah dan isi hidangan soto yaitu....
a. 3 : 1 c. 1 : 1
b. 2 : 1 d. 2 : 2
- Yang merupakan sup khas dari Palembang adalah....
a. Laksa c. Sup Konro
b. Timlo d. Tekwan
- Berikut adalah contoh jenis soto yang bersantan, *kecuali*....
a. Soto Banjar c. Soto Medan
b. Soto Betawi d. Soto Aceh
- Soto yang berkuah santan terdiri dari daging sapi, sandung lamur dan babat sapi, dan pelengkapya terdiri atas kentang dan emping adalah....
a. soto Bandung c. soto Betawi
b. soto Madura d. soto Padang

POST TEST PENGOLAHAN MASAKAN INDONESIA

PRA TINDAKAN DAN SIKLUS I

Nama siswa:..... Materi : Sup dan Soto
Kelas :..... Jumlah soal : 14 butir
No. absen :..... Waktu : 10 menit

SELAMAT MENGERJAKAN

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (x)!

1. Makanan cair terbuat dari kaldu daging, ayam, ikan dan ditambahkan bahan-bahan pengaroma, bumbu, dan isian disebut....
 - a. Sup
 - b. Soto
 - c. Bakso
 - d. mie kuah
2. Hidangan khas Indonesia berisi campuran daging atau ikan yang direbus bersama sayuran, rempah dan pengaroma menghasilkan aroma yang khas dan menggugah selera adalah....
 - a. Bakso
 - b. Empek - empek
 - c. Sup
 - d. Soto
3. Berikut adalah fungsi sup, *kecuali*....
 - a. Pembangkit selera makan
 - b. Sebagai kelengkapan gizi
 - c. Melancarkan pencernaan
 - d. Penetrasi rasa tajam dari hidangan pembuka
4. Yang termasuk jenis sup Indonesia, *kecuali*....
 - a. Timlo
 - b. Rawon
 - c. sup jagung
 - d. Laksa
5. Tekwan merupakan jenis sup yang berasal dari daerah....
 - a. Aceh
 - b. Padang
 - c. Jakarta
 - d. Palembang
6. Berikut adalah contoh jenis soto yang bersantan adalah.....
 - a. Soto Betawi
 - b. Soto Madura
 - c. Soto Banjar
 - d. Soto Mie
7. Soto yang berkuah bening terdiri dari daging sandung lamur dan babat sapi, dan pelengkapya terdiri atas lobak dan kacang kedelai adalah....
 - a. soto Bandung
 - b. soto Madura
 - c. soto Betawi
 - d. soto Padang
8. Berikut adalah sup yang bersantan adalah...
 - a. Laksa Jakarta
 - b. Timlo
 - c. Tekwan
 - d. Rawon
9. Rempah yang berfungsi sebagai penghilang amis daging adalah....
 - a. Kunyit
 - b. Kencur
 - c. Jahe
 - d. Temulawak
10. Bumbu khas yang digunakan pada pembuatan rawon adalah...
 - a. Kluwek
 - b. Pala
 - c. Kecambah
 - d. Asam kandis
11. Perbandingan antara kuah dan isi hidangan soto yaitu....
 - a. 3 : 1
 - b. 2 : 1
 - c. 1 : 1
 - d. 2 : 2
12. Berapa ukuran porsi untuk menghidangkan sup....
 - a. 150 gr
 - b. 200 gr
 - c. 275 gr
 - d. 300 gr
13. Proses pembuatan kaldu ayam memerlukan waktu....
 - a. ½ jam
 - b. 1-2 jam
 - c. 3-4 jam
 - d. 4- 5 jam
14. Sup yang disajikan panas dengan suhu.....
 - a. 30- 40° C
 - b. 50- 60° C
 - c. 70- 80° C
 - d. 90- 100° C



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA BUSANA

Alamat: Kampus Fakultas Teknik UNY
Karangmalang, Yogyakarta

Hal : Permohonan Kesiapan Uji Validasi

Kepada Yth. : Titin Hera Widi Handayani, M.Pd.

Dengan hormat

Dalam rangka melakukan uji validasi instrumen penelitian skripsi dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperatif Learning Model Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia Pada Siswa Kelas XI Jasa Boga SMK Negeri 3 Klaten”, maka saya:

Nama : Woro Dwi Maryani

NIM : 11511247014

Prodi : Pendidikan Teknik Boga S1 PKS

Pembimbing : Dr. Endang Mulyatiningsih

Dengan ini saya mohon kepada Ibu untuk bersedia memberikan validasi instrumen sehingga dapat diujikan pada sampel penelitian.

Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian, dan kesiapan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 15 Juni 2012

Dosen Pembimbing

Pemohon

Dr. Endang Mulyatiningsih

Woro Dwi Maryani

NIP. 19630111 198812 2 001

NIM. 11511247014



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA BUSANA

Alamat: Kampus Fakultas Teknik UNY
Karangmalang, Yogyakarta

SURAT PERNYATAAN VALIDITAS INSTRUMEN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Madya Natun NB, S.Pd.T
NIP : 19781010 200902 2 001
Jabatan : Guru mata pelajaran M2I SMK N 3 Klaten

Telah membaca instrumen penelitian sebagai ahli materi dan ahli media yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperatif Learning Model Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pengolahan Masakan Indonesia Pada Siswa Kelas XI Jasa Boga SMK Negeri 3 Klaten” yang disusun oleh:

Nama : Woro Dwi Maryani
NIM : 11511247014
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga Busana/ PTBB

Setelah membaca, memperhatikan, dan mengadakan pembahasan pada butir-butir instrument penelitian menyatakan bahwa validitas instrument tes: valid/ tidak valid*)

Pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 Juni 2012

Yang menyatakan

Madya Natun NB, S.Pd.T.

Saran:

.....
.....
.....

*) Coret yang tidak perlu.